TYLKO U NAS - NOWY HORROR CAPCOM

HAUNTING GROUND

TYLKO U NAS - PRZEŻYJ D-DAY JESZCZE RAZ

BROTHERS IN ARMS

TYLKO U NAS - RECENZJA NOWYCH STAR WARS

REPUBLIC COMMANDO

PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · PSP · NDS · PS ONE · GAMEBOY

NEO PLUS

MARZEC 2005 (03/2005)

nr 74 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

NEWS: Batman Begins, Without Warning, Cold Winter, Rise of the Kasai, Beat Down: Fists of Vengeance, Fear & Respect, Gang Life, Kessen III, Unreal Championship 2, Musashi Samurai Legend i inne!

RECENZJE: Champions: Return to Arms, Legend of Kay, Nanobreaker, The Punisher, Playboy: The Mansion, UEFA Champions League, Donkey Kong Jungle Beat, Zelda: Four Swords Adventures, Suikoden IV i inne!

SPECJAŁ: Naukowe Granie - studia o grach i nad grami

TYLKO U NAS - RECENZJA WERSJI PAL

GRAN TURISMO® 4

THE REAL DRIVING SIMULATOR

W NUMERZE

DEVIL MAY CRY 3 / zrecenzowany · COLD FEAR / nowy horror Darkworks na PS2 oceniony · NARC / Midway wkracza w świat skorumpowanych glin i gangów - już gramy · NINA: DEATH BY DEGREES / solowy debiut divy z Tekkena pod ostrzałem krytyki · METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER / Grabarz wystawia Kojimie cenzurkę · FIFA STREET i NBA STREET V3 / recenzje

www.neo-plus.pl

9 771505 820004 03

ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

Akcesoria Logitech, Microsoft, Saitek i inne

www.ultima.pl

ULTIMA

Sklep Komputerowej Rozrywki

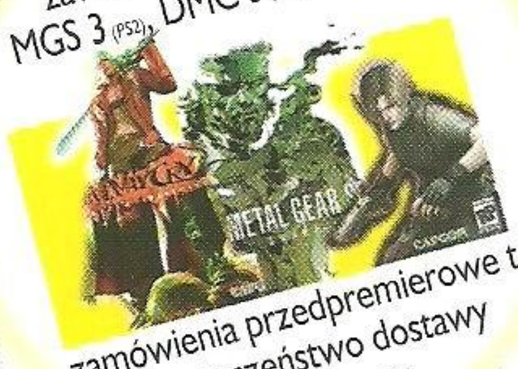
KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

gorące preordery
zawsze pierwsze u nas!
MGS 3 (PS2), DMC 3 (PS2), RE4 (GCN)



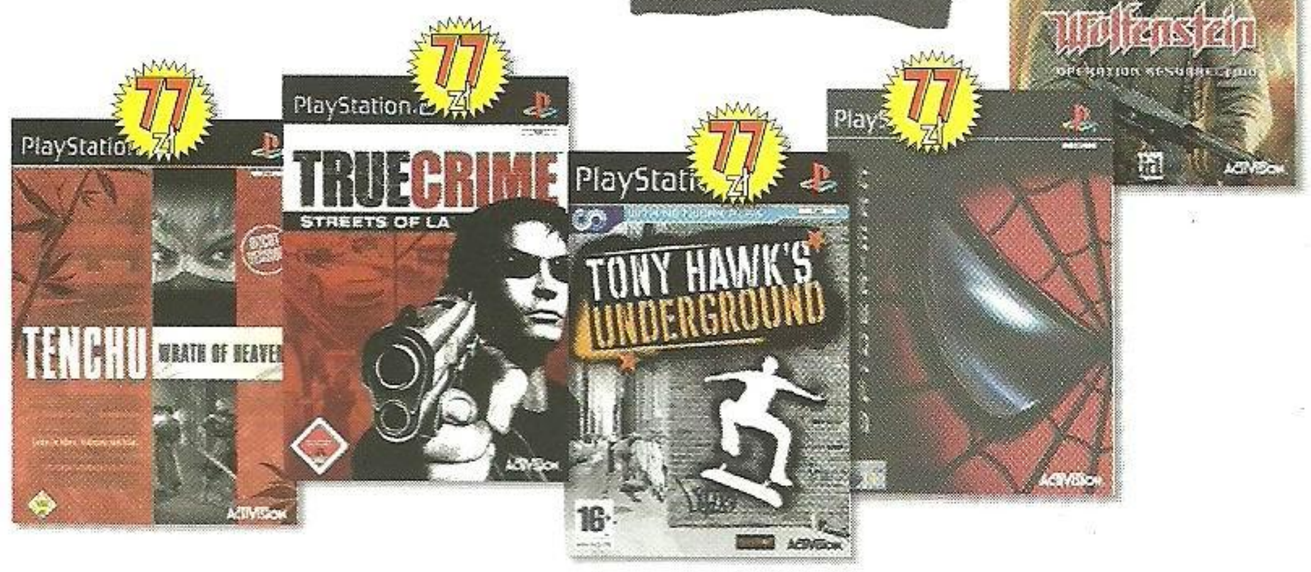
zamówienia przedpremierowe to:
pierwszeństwo dostawy
niższe ceny

One | Gameboy Advance | Audio-Video | PC | Xbox | NOKIA N-Gage | Inne

Metal Gear Solid 3

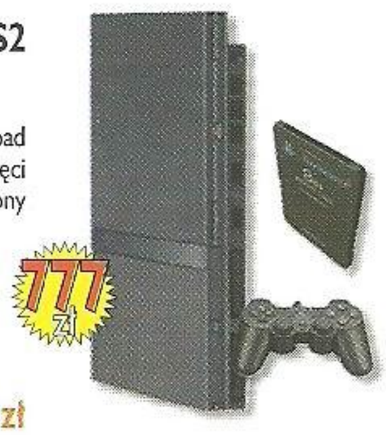
Zamówienie przedpremierowe
Premiera 3 marca 2005

zamawiasz dwie gry z tego zestawu - koszulka True Crime gratis!



Ferie z PS2

konsola + joypad
+ karta pamięci
8 MB Sony



Twoja cena: **777 zł**

PS2 Accessory Pack Sony

pilot, Dual Shock 2,
karta pamięci 8MB

Twoja cena: **199 zł**

Głośniki CREATIVE INSPIRE GD-580 5.1

(PS2,XBox,GCN)

dedykowane do konsol
wbudowany dekoder

Twoja cena: **626 zł**

ACE COMBAT 5

(PS2)

Twoja cena: **229 zł**

PLAYSTATION 2

BURNOUT 3	185
CALL OF DUTY Finest Hour	185
COLIN 2005	199
DEATH BY DEGREES	239
DEF JAM Fight for NY	185
EYETOY Play 2	179
FIFA 2005	185
FLIPNIC	159
GETAWAY: Black Monday	199
GHOST RECON 2	239
GTA: San Andreas	239
GTA: Vice City	149
HARRY POTTER I PL	159
HUGO: Cannon Cruise	199
JAK 3	239
KILLZONE	199
MADDEN NFL 2005	195
MERCENARIES	239
MORTAL KOMBAT Deception	209
NANOBREAKER	239
NBA STREET V3	185
NFS: Underground 2	185
NHL 2005	185
ONIMUSHA 3	189
POWERDROME	199
PRINCE OF PERSIA Warrior Within	229
PRO EVOLUTION SOCCER 4	239
PRO EVOLUTION SOCCER 4 + 8MB Sony	299
PROJECT ZERO 2	229
PSI-OPS	189
RAINBOW SIX 3	179
RATCHET & CLANK 3	239
RESIDEN EVIL: Outbreak	185
RICHARD BURNS RALLY	199
RUMBLE ROSES	239
SECOND SIGHT	199
SHADOW OF ROME	185
SILENT HILL 4	199
SINGSTAR + mikrofony	179
SINGSTAR Party + mikrofony	239
SLY 2	239
SOCOM II + headset	199
SPIDERMAN THE MOVIE2	229
SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	229
STAR OCEAN Till the End of Time	239
STAR WARS Battlefront	239
TOCA Race Driver 2	199
TOTAL CLUB MANAGER 2005	149
TRANSFORMERS	239
UEFA CHampions League 2005	185
URBZ: Sims in the City	169
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	189
WRC 4	239

Platinum PS2:

007: Nightfire	77
007: Everything or Nothing	77
ARC The Twilight Spirits	99
AUTOMODELLISTA	79
BATMAN: Rise of Sin Tzu	79
BEYONG GOOD&EVIL	89
BLOODY ROAR 4	79
BURNOUT 2	77
CASTELVANIA: Lament of Innocence	69
CATWOMAN	77
COLIN 04	99
CORVETTE	149
DEAD TO RIGHTS	119
DOWNHILL DOMINATION	69
DRAKENGARD	79
ESPN NBA 2005	139
ESPN NHL 2005	139
EYETOY: Play + kamera	149
F1 2004	99
FIFA 2004	77
FINAL FANTASY X	99
FINAL FANTASY X-2	77
FORBIDDEN SIREN	99
GETAWAY	89
GHOST RECOON: Jungle Storm	99
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	77
GRAN TURISMO 3	89
GRAN TURISMO PROLOGUE	89
HARRY POTTER 2	77
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HARRY POTTER: Quidditch World Cup	77
HAUNTED MANSION	79
HEAD HUNTER: Redemption	139
INDIANA JONES and the Emperor's Tomb	69
JAK 2	89
KINGDOM HEARTS	90
LORD OF THE RINGS Two Towers	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
MIDWAY ARCADE TREASURE	79
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	99
NFS Underground	77
PITFALL: The Lost Expedition	69
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	139
R: RACING-	139
RATCHET & CLANK	89
RATCHET & CLANK 2	89
RAYMAN 3	99
SAMURAI JACK	69
SIMS	77
SIMS Poza Domem	77
SMASH COURT TENNIS PRO 2	79
SOCOM	79
SOCOM II	89
SPIDER-MAN	77
SSX 3	77
STAR TREK: Shaterred Universe	59,90
STARSKY & HUTCH	79
SYPHON FILTER Omega Strain	139
TEKKEN 4	89
TENCHU: Wrath of Heaven	77
TIGER WOODS 2004	77
TOM & JERRY: War Of The Whiskers	119
TONY HAWK UNDERGROUND	129
TRUE CRIME	77
TY The Tasmanian Tiger 2	79
UNDER THE SKIN	119
VIEVTIFUL JOE	77
VIRTUA FIGHTER	89
WARHAMMER 40 000	69
WHIPLASH	69
WOLFENSTEIN	77
WRC 2: Extreme	79
WRC 3	89
XIII	99

Mata BigBen PSX/PS2

działa z PSX, PS2 i PC

aluminiowa walizka na PS2 + osprzęt

Action Replay Max Evo

Platinum

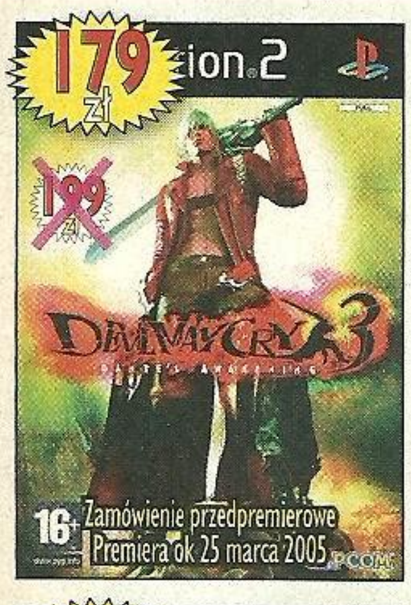
Action Replay Max 2	169
Action Replay Max Evo	229
Arcade Strick Logic 3	109
Dual Mini Pad	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	119
Extreme Action Pad Logitech	89
Headset	125
Joypad analogowy	49.90
Joypad bezprzewodowy Logitech	189
Kabel S-Video do 3 konsol	45
Kierownica Saitek	239
Kierownica Logitech Driving Force	299
Kierownica Logitech Driving Force Pro	599
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	199
Klawiatura Logitech	179
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	69
Mata do tanca + Dancing Stage Euromix	89
Max Drive - USB Flash Memory	135
Memory Card 8 MB Sony	99
MultiTap	79
Optyczny kabel	29,90
Piloty DVD	od 29,90
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Pistolet XK-9	99
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Przedłużacz do joypada	19,90
RFU	29,90
RGB	12,90
Zestaw Sony: DualShock 2, MC 8 MB pilot	199

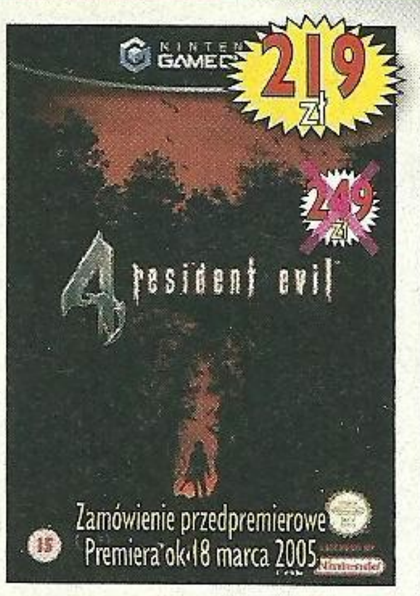
PLAYSTATION/PS ONE

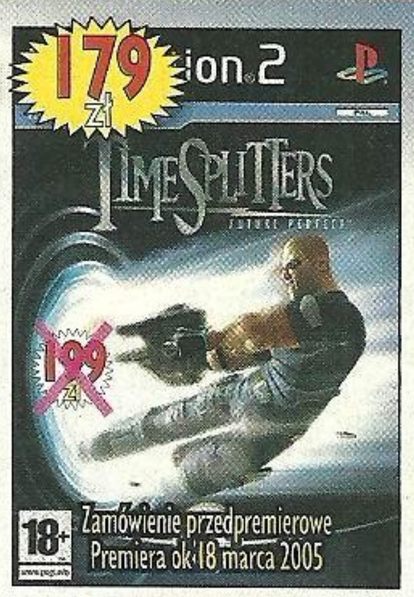
CRASH 2	99
CRASH TEAM RACING	99
FIFA 2005	79
FINAL FANTASY 6	99
FINAL FANTASY 8	109
GAUNTLET LEGENDS	59
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny	39
HARRY POTTER 2	39
HERCULES	39,90
MEDAL OF HONOR 1+2	69

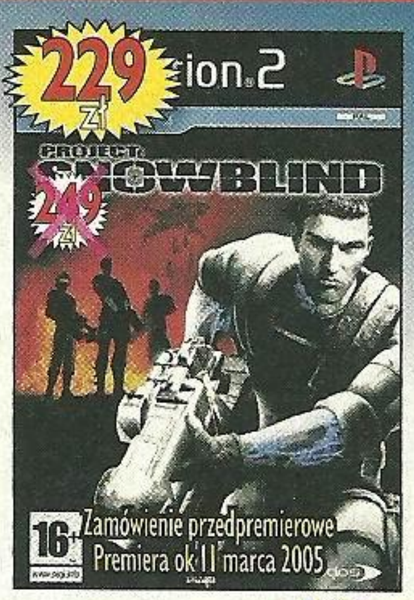
Akcesoria:
Konsola PLAYSTATION 2
zupełnie nowe ceny.....tel.,www

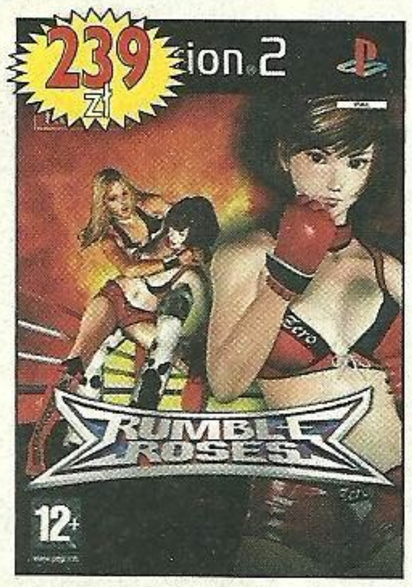
... podobno najlepszy sklep z grami w Polsce

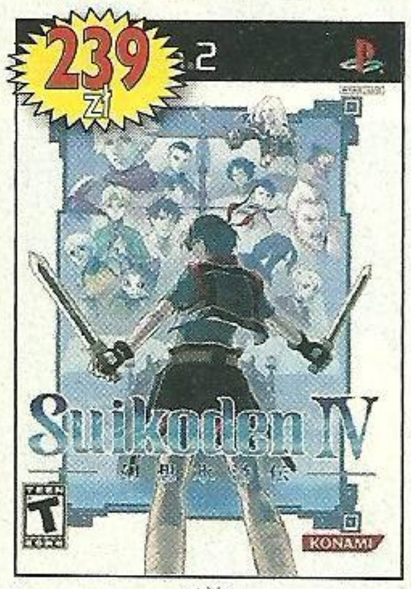


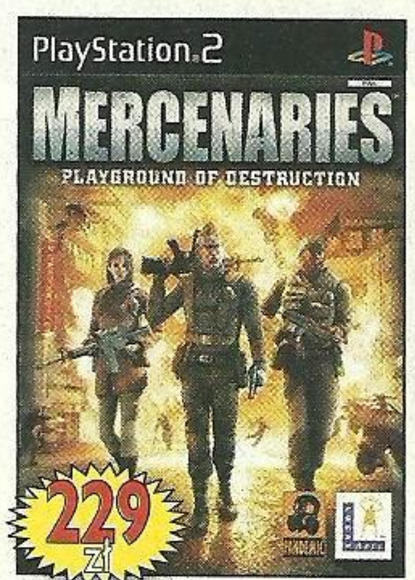


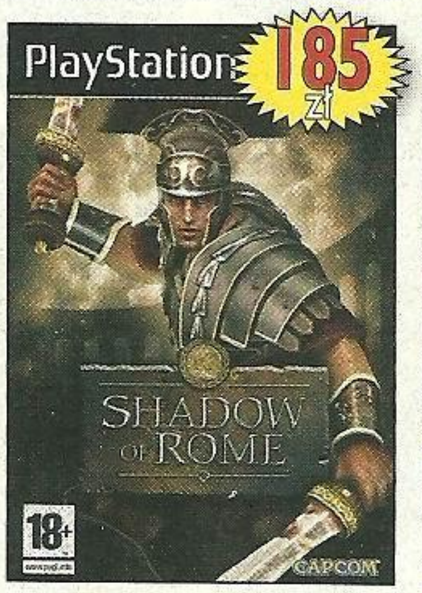


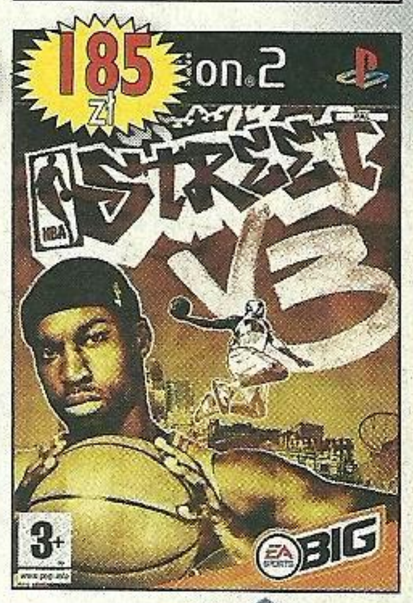


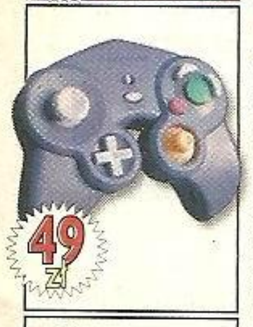










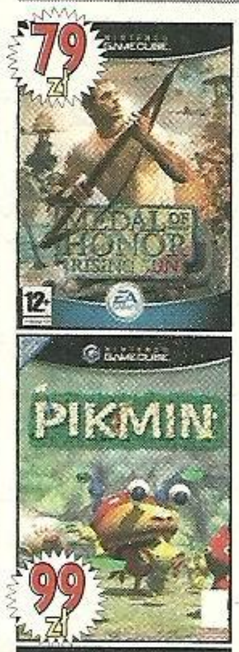


Karta pamięci GameCube

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	39
RAYMAN	59
SILENT BOMBER	59
TOSINDEN 4	59
Akcesoria:	
PS One	399
Arcade Stick	109
Joypad analogowy DualShark	19,90
Link cable	29.90
Mata do tanca + Dancing Stage Euromix	89
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	49,90
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB	9,90
Standard Pad	12.90
Standard Pad x2	19.90

GAMECUBE

007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
CALL OF DUTY Finest Hour	199
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
DONKEY KONG: JUNGLE BEAT + bębny	239
DONKEY KONG: JUNGLE BEAT	179
FIFA 2005	199
FIFA STREET	189
FINAL FANTASY Crystal Chronicles	199
F-ZERO GX	139
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	195
MARIO GOLF	169
MARIO PARTY 4	139
MARIO PARTY 5	139
METAL GEAR SOLID Twin Snakes	219
METROID PRIME	139
METROID PRIME 2	229
NBA STREET V3	189
NEED FOR SPEED Underground 2	189
NFL STREET 2	199
PAPER MARIO	229



PIKMIN 2	229
POKEMON COLOSEUM + Karta Pamięci	249
SOUL CALIBUR 2	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
STARFOX ADVENTURES	139
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TALES OF SYMPHONIA	229
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
UEFA Champions League 2005	189
URBS: Sims in the City	199
WARIO WARE	299
WŁADCA PIERŚCIENI Trzecia Era	199
ZELDA Four Swords + GCN-GBA Link	219
ZELDA Wind Waker – Edycja Limitowana.	139
Promocyjne ceny:	
007 EVERYTHING OR NOTHING	79
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
PIKMIN	99
SIMS: Bustin' Out	79
TONY HAWK 3	59
TY The Tasmanian Tiger 2	79
X-MEN: Next Dimension	59

X-BOX

007: Everything or Nothing	77
007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
BURNOUT 3	199
CALL OF DUTY Finest Hour	229
DEF JAM Fight for NY	199
DOA: Beach Volley	129
FIFA 2004	79
HALO	159
HALO 2	259
HALO 2 + XBox Live!	319
LORD OF THE RINGS: The Return of The King	79
LORD OF THE RINGS: The Third Age	199
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	79
MERCENARIES	239
MORTAL COMBAT: Deception	209

NEED FOR SPEED UNDERGROUND	79
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	189
NFL STREET 2	199
NHL 2005	185
NINJA GAIDEN (pełna wersja ang.)	259
PRO EVOLUTION SOCCER 4	199
ODDWORLD: Stranger's Wrath	189
PROJECT GOTHAM RACING 2	199
SIMS: Bustin Out	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
SSX 3	79
STAR WARS: KOTOR II	239
UEFA Champions League 2005	199
Akcesoria:	
X-Box	799
Joypad SX BigBen	89
RGB Scart + Optic Out	72
zestaw Hedset-ów BigBen (2 szt.)	165
i inne	tel., www

GAMEBOY ADVANCE

007 Everything or Nothing	119
BALDURS's GATE: Dark Alliance	119
DONKEY KONG COUNTRY 2	149
FIFA 2005	130
FINAL FANTASY TACTICS	169
F-ZERO GP LEGEND	199
GOLDEN SUN 2	189
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	139
HARVEST MOON	189
HOT WHEELS VELOCITY X	99
LOTR: Trzecia Era PL	139
MARIO ADVANCE 4	149
MARIO & LUIGI	189
MARIO GOLF	189
MARIO vs DONKEY KONG	199
MAX PAYNE	49,90
MEDAL OF HONOR: Infiltrator	119
METROID FUSION	199
METROID: Zero Mission	149
MINORITY REPORT	59
MOTO RACER 2	69
NFS: Underground 2	139
PHANTASY STAR COLLECTION (1,2&3)	89

PITFALL: The Lost Espedition	99
POKEMON Fire Red + adaptor bezprzew.	219
POKEMON Leafy Green + adaptor bezprzew.	219
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	119
Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok.	49,90
RETURN OF THE KING	119
SIMS: Bustin Out	119
STAR WARS: Apprentace of the Force	219
SUPER MARIO BALL	199
SWORD OF MANA	169
TONY HAWK Underground 2	199
TY The Tasmanian Tiger	79
URBZ Sims in the City	139
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3	199
ZELDA Mihish Cap	189
Akcesoria:	
GAMEBOY ADVANCE SP	479
Advance Game Port	159
Lupa antyrefleksowa	49,90
Lampka	19,90
Lupa GBA SP	29,90
Lupa z podświetleniem	24,90
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
Słuchawki	22
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA SP	45
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: pudełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, pokrowiec, link	79

NOKIA N-GAGE

Gry, Akcesoria	www, tel.

Koszty przesyłki:
poczta – priorytet 9,50 pln
kurier (do 48 h) 17 pln
Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty!
Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

Ryzyko. Zaryzykowanie w tej branży daje czasem lepsze efekty, niż wielomilionowy kontrakt. Dziesięć lat temu Sony po zerwaniu przez Nintendo umów handlowych zaryzykowało i opracowało własną konsolę, czego efektem jest niekończący się ciąg sukcesów brandu PlayStation. Cztery lata temu zaryzykował Microsoft i wyskoczył ze swoim pudełkiem, które większość hardcore'owych, siedzących od lat w temacie maszyn do gier video graczy spisało na straty jeszcze przed premierą. Efekt? Rzecz nie do pomyślenia pięć lat temu – sprzęt Microsoftu prześcignął GameCube w liczbie sprzedanych egzemplarzy. Dlatego ryzyko czasem się opłaca i jeśli dochodzące zewsząd plotki o premierze Xboxa 2 (Xenon? Xbox Next?) jeszcze w tym roku znajdą niebawem potwierdzenie, Microsoft może wiele na tym zyskać. Choćby grube miliony amerykańskich graczy z HDTV w domach czekających na interaktywny sprzęt rozrywkowy, który wreszcie wykorzysta ich możliwości. Bo wbrew pozorom grudzień 2005 roku to wcale nie za wcześnie na premierę nowego systemu; przecież minie wtedy pięć lat od premiery PS2. Tym bardziej dla Microsoftu, który nie chcąc zadowolić się drugim bądź trzecim miejscem w szeregu musi wypluć nową konsolę na światło dzienne zanim zrobi to Sony, by zdobyć choć kilka miesięcy przewagi nad arcytrudnym rywalem. Z drugiej zaś strony, ryzyko nie każdemu się opłaciło. Wystarczy wspomnieć Segę z Dreamcastem, czy każdego przeciwnika dla GameBoya.

Jak to może wszystko wyglądać? Całkiem prawdopodobny jest taki scenariusz: grudzień 2005 premiera Xboxa 2, połowa 2006 premiera PS3, koniec 2006 premiera Nintendo Revolution. Potwierdzono już, że wszystkie trzy konsole w jakiś sposób zostaną zaprezentowane w okolicach majowego E3, na które czekamy oczywiście w ogromnym napięciu.

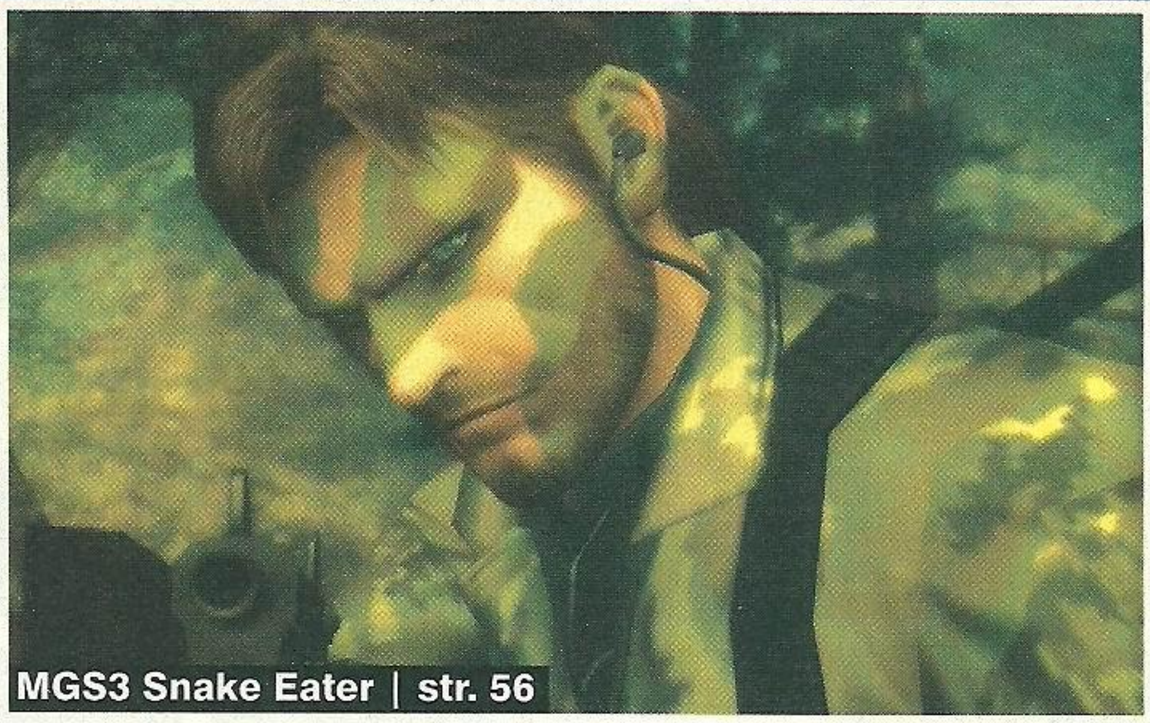
Naturalnie sam też czekam na informacje o nowych maszynkach, ale trochę martwi mnie jedna rzecz. Niebawem czeka nas przeskok najlepszych developerów na nextgeny; jest to proces nieunikniony i naturalnie spodziewany – jak w przypadku PSXa i Saturna. Tym razem mam jednak nadzieję, że te miliony pesdwójek, xboksów i gamecube'ów nie zostaną całkowicie odcięte od dobrych gier już na wstępie. Dlaczego? A przypomnijcie sobie cenę PlayStation 2 gdy zadebiutowała w naszym kraju…

No dobra. Numer gorący - materiały w postaci Gran Turismo 4, Devil May Cry 3, Republic Commando, Cold Fear, Haunted Ground, Brothers in Arms oraz NARC to tylko część atrakcji. Dalej czekają przecież Metal Gear Solid 3, The Punisher, NBA Street V3 i FIFA Street, a także wiele, wiele innych. Zapraszam do lektury i do przeczytania za miesiąc.

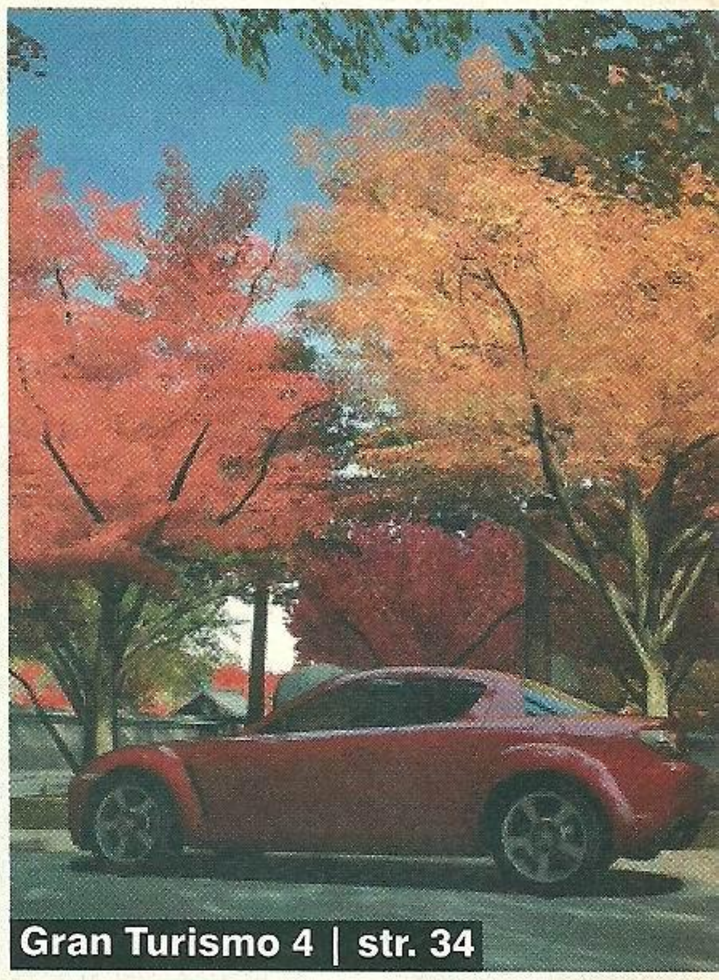
Gulash ■ ■

Robocza muza: Pennywise - From The Ashes, Novika - feat. Novika, KAT - Ballady, Barry White - Love Songs, Joss Stone no i oczywiście K-Maro!

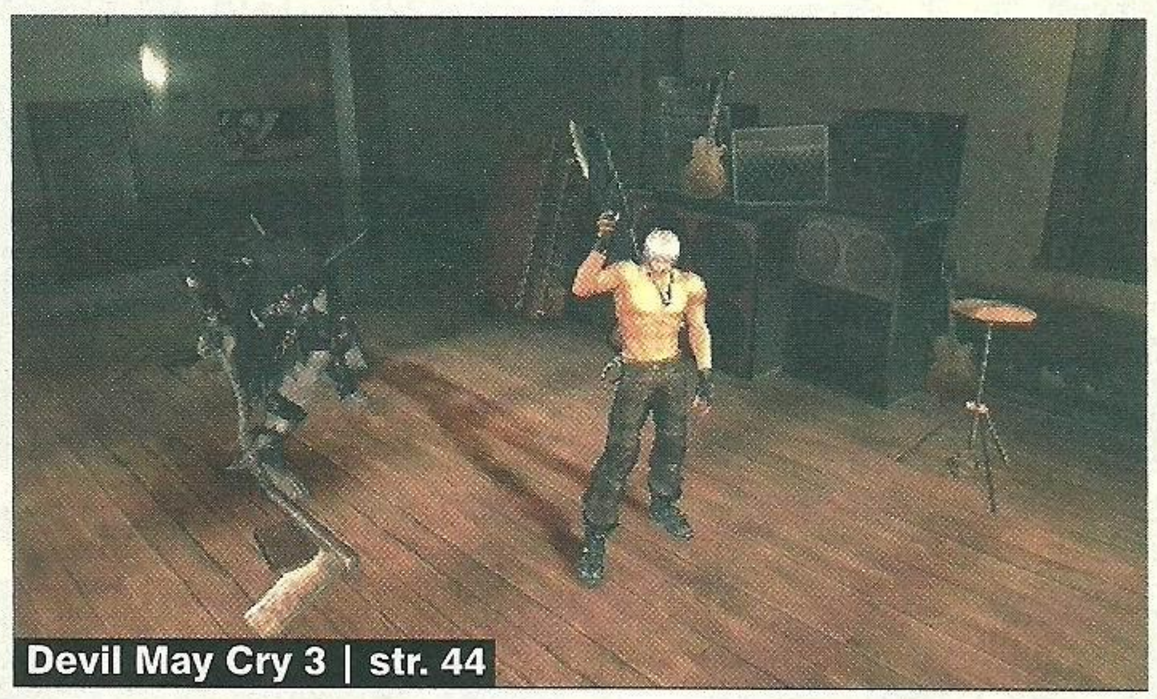
Mad love shoutouts: Asik & Olo & Kiniusia- let it snow ;) i love you...



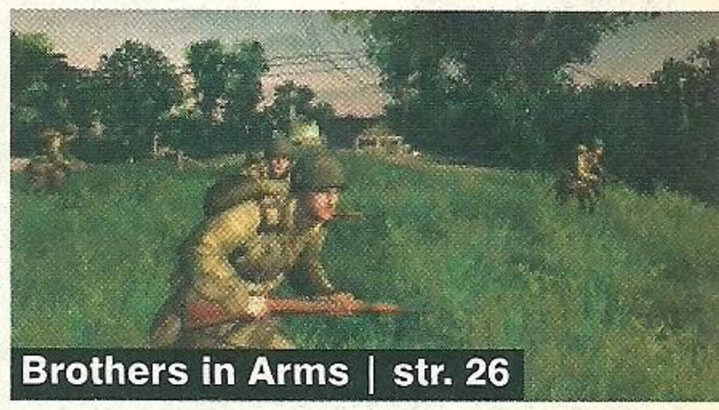
MGS3 Snake Eater | str. 56



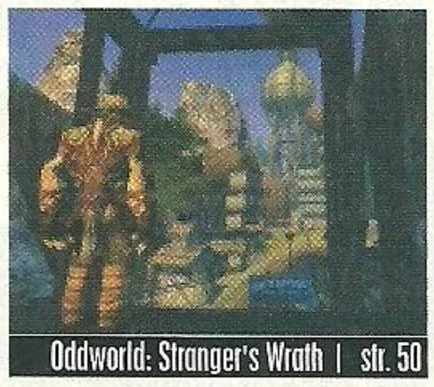
Gran Turismo 4 | str. 34



Devil May Cry 3 | str. 44

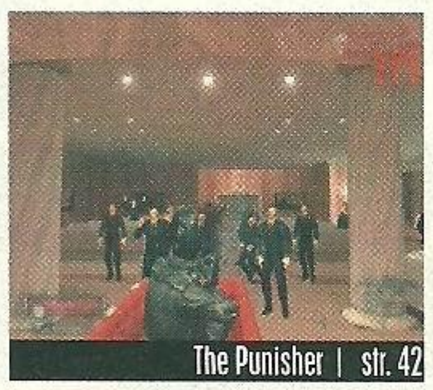


Brothers in Arms | str. 26



Oddworld: Stranger's Wrath | str. 50

Star Wars: Republic Commando | str. 38



The Punisher | str. 42

NBA Street V3 | str. 54

SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Gran Turismo 4 34
Jedna z najbardziej oczekiwanych, a może nawet najbardziej oczekiwana gra na PS2 w naszych rękach. Recenzja wersji europejskiej właśnie tu i teraz!

Brothers in Arms 26
Ponownie wracamy na frony Drugiej Wojny Światowej - tym razem weźmiemy udział w lądowaniu w Normandii, słynnym D-Day. Sprawdzamy w akcji jednego z najciekawiej zapowiadających się fppów tej wiosny.

Naukowe Granie 30
Czy można grając uczyć się, bądź uczyć się robienia gier? Badamy to ciekawe zagadnienie...

NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

Haunting Ground 22
Najnowszy horror Capcom - już gramy!

Unreal Championship 2 14
Już gramy - szybki, konkretny wygrzew!

NARC 19
Zły Porucznik w wersji Midway - już gramy!

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

Champions: Return to Arms 32
Cold Fear 62
Devil May Cry 3: Dante's Awakening 44
Donkey Kong: Jungle Beat 53
FIFA Street 33
Gran Turismo 4 34
Legend of Kay 40
Metal Gear Solid 3: Snake Eater 56
Nanobreaker 41
NBA Street V3 54
Nina: Death By Degrees 49
NFL Street 2 52
Oddworld: Stranger's Wrath 50
Playboy: The Mansion 48
The Legend Of Zelda: Four Swords Adventures 60
Star Wars: Republic Commando 38
Suikoden 4 64
The Punisher 42
UEFA Champions League 52

STAŁE

Stałe działy w magazynie

Pocket 64
Nowości ze świata kieszonsolek - PSP i NDS rozkręcają się...

Gangsta's Paradise 68
Kontynuujemy fascynującą podróż po świecie San Andreas...

Fight Club 70
Wszystko o konsolowych mordobiciach. Nadciąga Tekken 5...

PS one Zone 71
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki - tym razem strzelaniny!

NEON 72
Radosna twórczość czytelników i autorów Neo Plus.

Tips & Tricks 76
Cheaty i tipsy pomocne przy przechodzeniu najnowszych produkcji.

Archiwalia 77
Brakuje jakiegoś numeru?

FAQ & Forum 79
Listy czytelników w imadle Banana, posty z forum w imadle Blizza.

Retrospekcja 82
Pięć lat temu w Neo Plus.

LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

ACTIVISION
activision.com

79,90*

TAKA ZABAWA, TAKA CENA

* Cena za tytuł. Gry już dostępne w sprzedaży. Oto 4 pierwsze tytuły, niebawem kolejne...

Wyłaczna dystrybucja w Polsce:
L.E.M. Sp. z o.o., ul.Obornicka 11,
02-948 Warszawa, tel./fax: (0-22) 651 73 24, WWW.LEM.COM.PL

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

DEV: KONAMI EUROPE WYD: KONAMI KONSOLA: PS2 TERMIN: JESIEŃ 2005

CRIME LIFE: GANG WARS

> Konami pozazdrościło autorom GTA

Witajcie w Grand Central, mieście, w którym kryminalna społeczność stanowi większą siłę, niż przestraszeni obywatele. Gangi codziennie toczą tu nieustanną wojnę o wpływy, a bezradna policja już dawno straciła nadzieję na opanowanie tego chaosu. Ulice miasta przeszły wiele, ale nigdy nie zapomną wojny, która rozegrała się kilka lat temu, gdy najpotężniejszy wówczas gang o nazwie Outlawz został rozjechany przez konkurencyjny Justiss i dobity strzelbami Headhunterz. Blizny po tej wojnie nie leczą się jednak szybko i właśnie o tym opowiadał będzie Crime Life. Outlawz byli gangiem z kodeksem, zasadami i nie wszczynali wojen bez powodu. Po brutalnym rozbiciu na czynniki pierwsze, jego członkowie szwędają się bezradnie po mieście lub chill'otują w domach, grupują w maleńkie oddziały i czekają na kogoś z charyzmą, kto raz jeszcze poprowadzi ich do zwycięstwa. W Grand Central zalęgli się także The Pogue Mahones – podziemna grupa handlarzy bronią, którym przewodzi szalony Mal. Chłopaki nie zawahają się przed użyciem całego dostępnego arsenału w walce o wpływy.

Kim są wspomniani wcześniej Headhunterz? To absolutne przeciwieństwo Outlawz – brutalny, maksymalnie agresywny klan, który zrobi absolutnie wszystko w drodze do przycięcia grubej kasy i zdobycia władzy nad ulicami Grand Central. Bodajże najbardziej niebezpieczna ekipa, jaka kiedykolwiek pomiatała tym miastem. Optymistycznie brzmi natomiast informacja o The KYC – rodzinie, która kontroluje cały import i eksport na terenie Grand Central. Nic, co wjeżdża, bądź wyjeżdża z miasta nie odbywa się bez ich wiedzy. Warto się o nich pytać.

Crime Life: Gang Wars to opowieść o Tre, młodym gangolu przynależącym do niedobitków Outlawz, który pragnie dorobić się w życiu miażdżącej reputacji i szacunku. Atrybutów tych nie kupuje się w sklepie, w związku z tym Tre zmuszony będzie do brutalnych starć z członkami konkurencyjnych gangów. Niejednokrotnie znajdzie się w środku wojny rozgrywanej pomiędzy obcymi formacjami, nie raz też zmuszony będzie do obrony swego gangu przed atakującymi bydlakami. Aby przetrwać, Tre musi stać się twardzielem, prawdziwym madafaką i najlepszym wojownikiem w mieście. Reputacja jest wszystkim – nie da się jej kupić. Prawdziwa nagroda czeka go oczywiście za zabicie Kingpina – przywódcy najmocniejszych obecnie Justiss. Grę przygotowuje Hothouse Creations (grupa znana z gangsterkich tytułów na rynku PC), a wyda ją Konami, które najwyraźniej zauważyło, że gangsterka jest w cenie. Grywalny Crime Life: Gang Wars pokazany zostanie na się E3 2005. ■ ■

STATE OF EMERGENCY 2

> Nowy, lepszy symulator kontroli tłumów

Pytki, ale zabawny State of Emergency był interesujący głównie z dwóch względów – pozwalał na pustoszenie miast (a konkretnie - niszczenie wystaw sklepowych, palenie samochodów, strzelanie do ludzi i sianie anarchii) oraz pokazywał, ile mocy zdolni programiści potrafią wycisnąć z PlayStation 2. O ile jednak State of Emergency szybko popadał w schematy i zwyczajnie się nudził, tak sequel ma szansę wyreperować wszelkie braki poprzednika. Zasadnicza różnica między tymi grami będzie przede wszystkim taka, że miasto nieco się uspokoi. Jedna z misji wręcz wymagała będzie od nas inwencji w pobudzeniu mieszkańców do buntu. Jak to zrobić? Zwyczajnie – zatłuc z zimną krwią kilku policjantów, wysadzić w powietrze ich samochody, zacząć podpalać komisariaty. Rozwydrzony tłum znajdzie się natychmiast, a w przeciągu kilkunastu minut zobaczycie blisko pół tysiąca ludzi masakrujących wystawy, strzelających do siebie i likwidujących wszystko, po czym przejdą. Twórcy przygotowali cztery grywalne postacie, a misje w Story Mode zostaną skonstruowane tak, by zmusić gracza do częstej zmiany bohatera. Podmianka dokonuje się w locie – wystarczy po prostu przydusić odpowiedni przycisk. Świetnym uzupełnieniem trybu Story może być Arcade Mode, oferujący czystą wyrzynkę, także w multiplayerze. Na deser otrzymamy mocniejsze, niż w części pierwszej bronie, lepszy system celowania, a także możliwość biegania i jednoczesnego siania ołowiem. Jeśli zabraknie amunicji – zawsze można skorzystać z poprawionego systemu walki, obfitującego w combosy i countery. ■ ■

DEV: VIS INTERACTIVE WYD: BAM! KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: WIOSNA

ROK GANGÓW?

Oszałamiający sukces GTA: San Andreas w 2004 roku będzie miał olbrzymi oddźwięk na całej branży gier video - w 2005 roku możemy spodziewać się dosłownie wylewu gier o gangach, przeciw gangom i tak dalej. Zobaczmy, co przyniesie nadchodzący rok, a prorokujemy, że to jeszcze nie koniec...

- **The Godfather** [Electronic Arts] - Czyli po prostu Ojciec Chrzestny, superprodukcja!
- **True Crime 2** [Activision] - Walka na pięści i bronią palną z przestępcami w czasach współczesnych. Plus pościgi samochodowe.
- **25 To Life** [Eidos] - Zamaskowani, czarnoskórzy gangole vs. lokalna policja. Strzelanina tpp/fpp.
- **Crime Life: Gang Wars** [Konami] - Przeczytajcie obok...
- **State Of Emergency 2** [BAM!] - obok...
- **Beat Down** [Capcom] - Przeczytacie o tej grze nieco dalej, ale jak już japończycy chcą wydawać gry o gangach, to jest nieźle...
- **Narc** [Midway] - „Już gramy" w numerze...
- **Fear & Respect** [Midway] - Pierwsze info w numerze
- **The Warriors** (Rockstar) - Na podstawie kultowego niegdyś filmu, „miejscy wojownicy", ale na razie o grze cisza.

KONAMI

JEDNA MISJA:

PRZETRWANIE

the fear | the pain | the fury | the sorrow | the end

METAL GEAR SOLID 3

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS
WWW.METALGEARSOLID.COM

PlayStation.2

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

! PREMIERA 03/03'05

METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® I SNAKE EATER™ są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc. © 1987 2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. KONAMI® jest zarejestrowanym znakiem towarowym KONAMI CORPORATION. Wszystkie prawa zastrzeżone. PS i „PLAYSTATION" są zarejestrowanymi znakami towarowymi SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

DEV: EA WYD: EA KONSOLA: PS2, XBOX, GCN, XBOX2, PSP TERMIN: 2005

THE GODFATHER: THE GAME

> Kolejne shoty z sagi o rodzie Corleone

Uzupełnieniem materiału z poprzedniego miesiąca niech będą te cztery nowe shoty, na których grafika wygląda już jakby była w zasięgu PlayStation 2 i Xboxa. Poprzednie screeny pochodziły prawdopodobnie ze stacji roboczych, lub - o czym nie mówi się na razie głośno - z Xboxa 2. Coraz bardziej ciekawi nas ta gra... ■ ■

COLD WINTER

> Agent ma radę na problem przeludnienia

Agent Andrew Sterling trafia do zimnego więzienia gdzieś na obrzeżach Chin. I jest to prawdopodobnie największy błąd, jakiego dopuścili się skośnoocy żołnierze. Od tego momentu zaczyna się bowiem krwawa krucjata naszego przyjaciela, która potrwa (jeśli wierzyć autorom gry) minimum piętnaście godzin. Andy bowiem nie siedzi z założonymi rękoma w ciasnej celi, ale momentalnie wydostaje się na wolność, dozbraja, po czym przechodzi do mokrej roboty. Jego przeciwnikami będą chińscy stróże prawa, ale nie zabraknie pałętających się między nimi mechanicznych psów z karabinkami plującymi laserem. Zapowiada się efektowna strzelanka. Czym wyróżni się z tłumu?

Autorzy chwalą się przede wszystkim trzema różnymi scenariuszami przygotowanymi z myślą o samotnych graczach. W praktyce oznacza to również tyle samo niezależnych zakończeń gry. Nieźle. Pod względem technicznym również powinno być dobrze. Poza szczegółowymi teksturami i dużą ilością polygonów przeznaczonych na pojedynczych żołnierzy, szacunek budzą dynamiczne cienie, które rzucać będzie na przykład rozhuśtana lampa lub buzujący ogień.

Cold Winter to kolejna strzelanka, w której autorzy zastosowali fizykę „szmacianej lalki". Jasne, to bardzo widowiskowa opcja, bo po silnej eksplozji zawsze fajnie jest popatrzeć na bezwładnie szybujących w powietrzu żołnierzy. Tym, czego nie widzi się w grach na co dzień, jest możliwość korzystania z elementów otoczenia, a w Cold Winter położono na to szczególnie mocny nacisk. Wolnostojące stoły, wyłamane drzwi, krzesła, kawałki gruzu – to wszystko można chwycić w łapę i użyć do ataku lub obrony. Jeśli Andy pozostanie bez broni, a znajdzie się pod ostrzałem, zawsze może podnieść metalową ladę i zasłonić się przed pociskami. A potem rozwalić nią głowę jakiemuś Chińczykowi. Podejrzewamy jednak, że Andrzej na brak uzbrojenia narzekał nie będzie, bo autorzy przygotowali mu blisko trzydzieści rodzajów fuzji, które przetestuje w trakcie trzynastu jednoosobowych misji. Asortyment broni skierowany jest stricte do wielbicieli ostrej amunicji. Namierzycie tu lekkie i ciężkie karabiny maszynowe, strzelby, snajperki, pistolety, noże, granaty, a także wyrzutnie rakiet i paralizatory. Przygotowano możliwość niezależnego strzelania z broni trzymanej w lewej i prawej łapie. Jeśli jednak piętnaście godzin rozróby to ciągle za mało – zawsze możecie pobawić się trybem multiplayer, a tu już pełna dowolność. Twórcy obiecują zarówno poczwórny splitscreen, jak i możliwość wymiatania po sieci. Co więcej, Cold Winter w większym niż inne strzelanki stopniu skupia się na obronie i osłanianiu przed pociskami, niż samej wymianie ognia. Tym bardziej, że leczenie się z postrzału przebiega automatycznie, ale zajmuje bohaterowi nieco czasu. Zobaczymy, jak sprawdzi się to w praktyce. Aha, przeszukujcie ciała. Okazuje się, że Andy dokopie się w ten sposób do kilku sprytnie ukrytych bonusów, pokroju wytrychów, usprawnień do broni i temu podobnych. No i na koniec zła wiadomość dla posiadaczy iXów – grę skasowano z listy wydawniczej tej konsoli. ■ ■

DEV: SWORDFISH WYD: VIVENDI KONSOLA: PS2 TERMIN: KWIECIEŃ

newsplash

THQ ROZPIESZCZA DZIECIAKI

Firma planuje zmasowany atak na dzieci dedykując im w tym roku sporo gier. SpongeBob Square Pants to party-game przeznaczone dla czterech niewyrośniętych graczy. Zawodnik, który wygra najwięcej minigier (z 30 dostępnych) weźmie udział w programie „The Adventures of Mermaid & Barnacleboy" z miejscową Miriam w roli głównej. A grać można w kooperacji i przeciwko sobie, więc emocji na pewno nie zabraknie. Obok SpongeBoba pojawi się Tak 3, nasz ulubiony cyfrowy szaman. Tym razem możliwe będzie ukończenie gry w dwie osoby, a to dzięki trybowi kooperacji wprowadzonemu do serii. Z kolei Nicktoons będzie crossoverem znanych i lubianych za oceanem bohaterów kreskówek), którzy wezmą udział we wspólnej platformówkowej przeprawie przez kolorowe, żywcem wyjęte z seriali światy. W kolejce czeka jeszcze Barnyard – w zabawny sposób opowiadający o tym, co dzieje się na farmie, gdy właściciele wyjeżdżają na zasłużony urlop. Jako krowa (!) weźmiecie udział w mnóstwie konkurencji o tytuł najchłodniejszego zwierzaka w oborze. Może być zabawnie. Co powiecie na grę Danny Phantom? Tytułowy chłopaczek jest w połowie duchem, dzięki czemu swobodnie przelazi przez ściany i strzela ektoplazmą, a jego zadanie to powstrzymanie Clockworka – złej zjawy kontrolującej czas. A na koniec – everGirl, tytuł wycelowany stricte w kobietki. Niewiele wiadomo o tej grze, poza dwiema rzeczami. Pojawi się na GBA i PC na jesieni i umożliwi dziewczętom ingerencję w stworzoną postać. Wirtualna lala zostanie sportowcem, kreatorem mody, producentem muzycznym lub kimś jeszcze.

MASTER CHIEF W KINACH

Rozrywkowy magazyn Variety podzielił się ze światem informacją, jakoby Microsoft dogadał się z Alexem Garlandem (twórcą filmu *The Beach* i scenariusza do horroru *28 dni później*), aby przeniósł na duży ekran monumentalne dzieło, jakim jest HALO. Microsoft nie potwierdził tych rewelacji i jednocześnie niczemu nie zaprzeczył. Sprawa jest o tyle fajna, że jeśli plotki są prawdziwe, to konwersją gry na duży ekran nareszcie zajmie się ktoś poważny i autentycznie utalentowany. Nie chcemy kolejnego Resident Evil, ani Tomb Raidera, ale to nam raczej nie grozi.

TEKKEN 5 PREMIUM PACK!

Sto dolarów bez jednego centa – dokładnie tyle zażyczy sobie Namco od amerykańskich posiadaczy PS2 za kompletny, dopasiony i naturalnie limitowany Tekken 5 Premium Pack. 20 tysięcy takich zestawów pojawi się w amerykańskich slepach już 15 marca, a więc dokładnie w dziesiąte urodziny serii. Poza grą wewnątrz pudła znajdzie się masa dóbr, między innymi wszystkie dotychczasowe Tekkeny na oddzielnych płytach. Poza (łącznie) sześcioma grami, Premium Pack pomieści jeszcze specjalny fight-stick zaprojektowany przez firmę Hori oraz zeszyt z projektami postaci i artworkami. Czy podczas europejskiej premiery, która zaplanowana jest na tegoroczne lato, też zostaniemy uraczeni takim premium packiem? Niewiadomo, ale wiadomo, że Qoora oddałby za coś takiego nerkę i pukiel włosów .

wymieniaj swoje gry ZA DARMO!
www.swapzilla.pl
Ponad 1100 gier i akcesorii dla:
PlayStation®2, Saturn, Nintendo 64, Mega Drive, GameCube, PlayStation®, PC, Dreamcast, Xbox, Game Boy Advance, Super Nintendo, Game Boy Color SEGA Genesis, NES, Game Gear, Atari Lynx i inne!

DZISIAJ ZAMAWIASZ, JUTRO OTRZYMUJESZ !!!

firma wysyłkowa

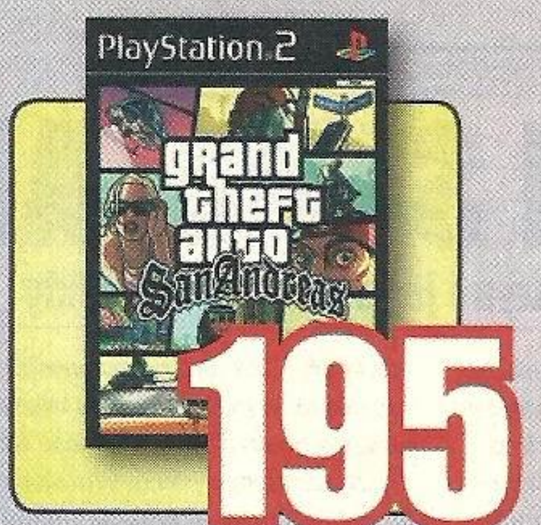
RENOMA

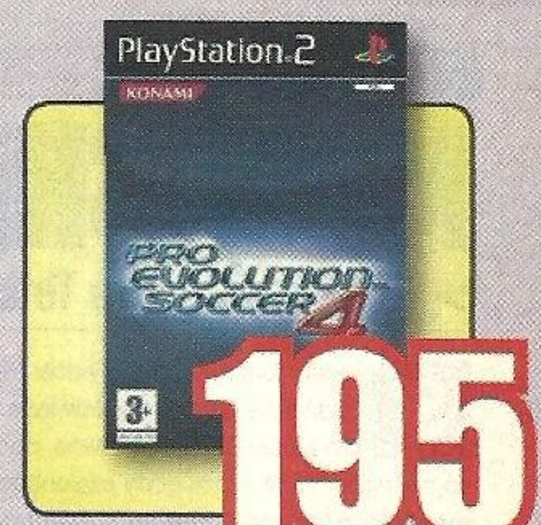
tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

e-mail: renoma@tenbit.pl

05-300 Mińsk Mazowiecki; ul. Stanisławowska 1/18





Ekstra Gry

PS 2

	nowe	używ.
PS2	689,-	od 449,-
JOYPAD	109,-	89,-
KARTA PAMIECI SONY	89,-	brak,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt.	179,-	brak,-
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	179,-	129,-
ACE COMBAT 5	199,-	179,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	139,-
BAD BOYS 2	169,-	129,-
BALDURS GATE	119,-	89,-
BALDURS GATE 2	199,-	139,-
BEYOND GOOD AND EVIL	199,-	139,-
BURNOUT 2	129,-	89,-
BURNOUT 3	179,-	139,-
CALL OF DUTY	179,-	149,-
CASTLEVANIA	195,-	149,-
CHAMPION OF NORRATH	199,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	139,-
CODE VERONICA X	79,-	69,-
COLIN 4	129,-	99,-
COLIN 5	189,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CONFLICT: DESERT STORM 2	149,-	119,-
CONFLICT VIETNAM	179,-	139,-
CRASH NITRO	189,-	139,-
CRASH TWINSANITY	189,-	139,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESTRUCTION DERBY	169,-	99,-
DEVIL MAY CRY 2	149,-	99,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	99,-
DRAGON BALL Z 3	189,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DRIVER 3	189,-	149,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
EYE TOY	109,-	99,-
FIFA 2004	119,-	99,-
FIFA 2005	185,-	149,-
FIGHT NIGHT 2004	189,-	149,-
FINAL FANTASY X	99,-	79,-
FINAL FANTASY X2	129,-	99,-
FIND THE NEMO	169,-	129,-
FORBIDEN SIREN	169,-	119,-
FORMULA ONE 2004	169,-	129,-
FREEDOM FIGHTERS	119,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	99,-
GATEWAY 2	179,-	149,-
GHOST RECON 2	199,-	149,-
GOLDEN EYE	169,-	149,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-
GRAN TURISMO CONCEPT	79,-	69,-
GRAN TURISMO PROLOGUE	149,-	119,-
GRAN TURISMO 4	199,-	169,-
GTA 3	99,-	89,-
GTA SAN ANDREAS	199,-	169,-
GTA VICE CITY	129,-	99,-
HARRY POTTER	149,-	119,-
HITMAN 2	119,-	99,-
HITMAN CONTRACTS	119,-	79,-
ICO	199,-	99,-
JAK AND DEXTER	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 2	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 3	189,-	139,-
KESSEN	109,-	99,-
KILL SWITH	179,-	119,-
KILLZONE	149,-	139,-
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	179,-	119,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-
LOTR: RETURN OF THE KING	99,-	69,-
LOTR: TRZECIA ERA	165,-	139,-
MANHUNT	79,-	69,-
MATRIX	119,-	99,-
MAX PAYNE 2	149,-	99,-
MAXIMO 2	199,-	139,-
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	79,-	69,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
MIDNIGHT CLUB 2	159,-	99,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	69,-
METAL GEAR SOLID 2 SUB	129,-	99,-
MORTAL KOMBAT	149,-	119,-
MORTAL KOMBAT DECEPTION	199,-	149,-
NBA 2004	179,-	119,-
NEED FOR SPEED UNDER	79,-	69,-
NEED FOR SPEED UNDER 2	179,-	139,-
NHL 2005	189,-	139,-
NHL 2K4	179,-	119,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	129,-
ONIMUSHA 3	189,-	139,-
PRINS OF PERSIA	139,-	99,-
PRINS OF PERSIA 2	189,-	149,-
PRISONER OF WAR	119,-	69,-
PRIMAL	159,-	129,-
PROJECT ZERO 2	189,-	139,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	119,-	79,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	139,-	119,-
PRO EVOLUTION SOCCER 4	195,-	169,-
QUAKE 3	109,-	79,-
R RACING	189,-	139,-
RATCHET AND CLANK 2	99,-	79,-
RATCHET AND CLANK 3	199,-	139,-
RED DEAD REVOLVER	189,-	139,-
RAYMAN 3	199,-	99,-
RED FACTION 2	149,-	99,-
RESIDENT OUTBREAK	189,-	149,-
RICHARD BURNS RALLY	189,-	139,-
RING OF RED	199,-	129,-
RISE TO HONOR	179,-	139,-
SHADOW OF ROME	179,-	149,-
SHELLSHOCK NAM 67	189,-	149,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	149,-	129,-
SILENT HILL 4	199,-	149,-
SING STAR	149,-	129,-
SLY 2	199,-	159,-
SOCOM 2	169,-	139,-
SOUL CALIBUR	139,-	109,-
SOUL REAVER 3	179,-	139,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPIDER-MAN 2	189,-	139,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SPLINTER CELL PANDORA	179,-	139,-
SSX 3	149,-	119,-
STAR OCEAN	195,-	149,-
SYPHON FILTER	179,-	139,-
TEKKEN 4	119,-	89,-
TEKKEN TAG T	109,-	79,-
TENCHU	199,-	99,-
THE HULK	189,-	99,-
THE MARK OF KRI	179,-	119,-
THE SIMS BUSTIN OUT	189,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	149,-	119,-
THIS IS FOOTBALL 2005	189,-	139,-
TIMESPLITTERS	109,-	79,-
TIMESPLITTERS 2	119,-	99,-
TOMB RAIDER	149,-	129,-
TONY HAWKS 4	99,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND	119,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND 2	189,-	149,-
TRANSFORMERS	199,-	149,-
TRUE CRIME	139,-	89,-
TWISTED METAL BLACK	119,-	99,-
URBZ:sims in the city	169,-	129,-
VAN HELSING	189,-	139,-
V-RALLY 3	119,-	99,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WOLFENSTEIN	179,-	129,-
WRC 2	79,-	69,-
WRC 3	99,-	79,-
WRC 4	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS 2	189,-	149,-
INNE	tel.	tel.

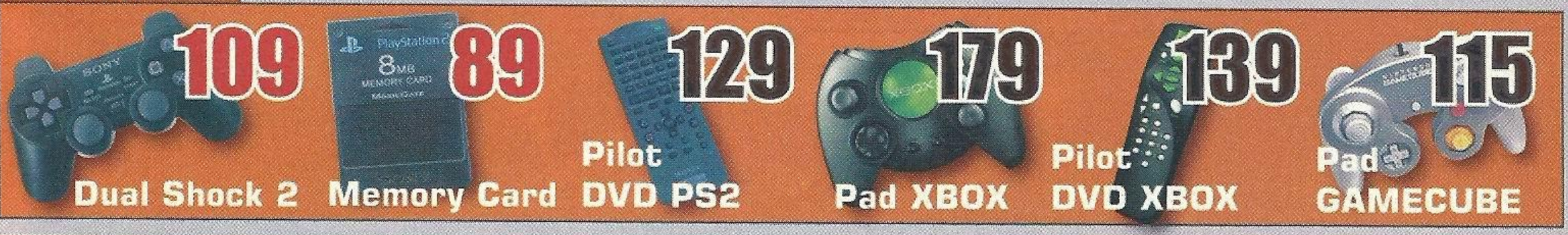
X-BOX

	nowe	używ.
KONSOLA X-BOX	799,-	od 499,-
KARTA PAMIECI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	179,-	139,-
AMPED 2	199,-	149,-
BAD BOYS 2	179,-	139,-
BLADE 2	199,-	99,-
BURNOUT 3	179,-	149,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	99,-
COLIN 2005	189,-	149,-
CRASH TWINSANITY	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 3	129,-	109,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	139,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESERT STORM	189,-	119,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
DEUS EX INVISIBLE WAR	179,-	139,-
DRIVER 3	179,-	139,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FABLE	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FULL SPECTRUM WARRIORS	149,-	119,-
GOLDEN EYE	185,-	139,-
GROUP CHALLENGE	179,-	129,-
GTA PACK	189,-	149,-
HALO	139,-	119,-
HALO 2	209,-	179,-
HITMAN 2	199,-	129,-
HITMAN CONTRACTS	179,-	139,-
INDIANA JONES	199,-	139,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
LOTR return of the king	79,-	69,-
MAFIA	189,-	139,-
MANHUNT	99,-	79,-
MATRIX	179,-	119,-
MAX PAYNE 2	179,-	129,-
MEDAL OF HONOR RISING	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID 2	149,-	119,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2004	199,-	99,-
NBA 2K4	189,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER 2	185,-	139,-
NHL 2004	159,-	99,-
NHL 2K4	149,-	149,-
NINJA GAIDEN	149,-	139,-
OTOGI	179,-	159,-
OUT RUN 2	179,-	139,-
PRISONER OF WAR	149,-	99,-
PRO EVO 4	199,-	149,-
PROJECT GOTHAM	149,-	99,-
PROJECT GOTHAM 2	159,-	129,-
PSI OPS	189,-	139,-
RAINBOW SIX 3	189,-	139,-
RALLY SPORT CHALL 2	189,-	149,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	119,-
RIDDICK	189,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SILENT HILL 4	189,-	1499,-
SOUL CALIBUR	169,-	139,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SPLINTER CELL	99,-	79,-
SPLINTER CELL 2	149,-	119,-
SSX 3	189,-	139,-
STAR WARS OLD REPUBLIC	189,-	149,-
SUDEKI	189,-	139,-
TAO FENG	199,-	119,-
THE HULK	149,-	119,-
THE SIMPSONS	149,-	119,-
THE SIMPSONS HIT & RUN	179,-	139,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY UNDERGRUND 2	179,-	129,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TOCA 2	189,-	139,-
TUROK	199,-	99,-
UNREAL 2	179,-	149,-
VAN HELSING	179,-	139,-
WORMS 3D	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	nowe	używ.
KONSOLA G-CUBE	499,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG.	79,-	
PAD	115,-	79,-
007 EVERYTHING OR NOTHING	159,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
ETERNAL DARKNES	149,-	99,-
F ZERO X	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FINAL FANTASY CRISTAL	179,-	139,-
HARVEST MOON	189,-	139,-
ISS 2	119,-	99,-
LUIGI S MANSION	119,-	99,-
MARIO KART	189,-	139,-
MARIO GOLF	189,-	139,-
MARIO PARTY 4	119,-	79,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MARIO SUNHINE	149,-	99,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID	179,-	139,-
METROID	159,-	129,-
METROID 2	199,-	149,-
MICKY MOUSE	119,-	99,-
NHL 2004	149,-	119,-
PN.03	159,-	119,-
PIKMIN	149,-	99,-
POKEMON COLLOSEUM	179,-	139,-
REBEL STRIKE	189,-	139,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL VERONICA	79,-	69,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SOUL CALIBUR 2	139,-	109,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SSX 3	149,-	99,-
STAR FOX	149,-	99,-
STAR WARS	199,-	99,-
TARZAN	119,-	99,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	99,-
TONY HAWKS UNDERGRUND	119,-	99,-
TUROK	149,-	119,-
UNIVERSAL STUDIOS	99,-	59,-
VIEWTIFUL JOE	189,-	139,-
WARIO WORLD	189,-	149,-
WAWE RACER	179,-	69,-
ZELDA	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

Akcesoria



WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

DEV: SQUARE ENIX WYD: SQUARE ENIX KONSOLA: PS2 TERMIN: KWIECIEŃ

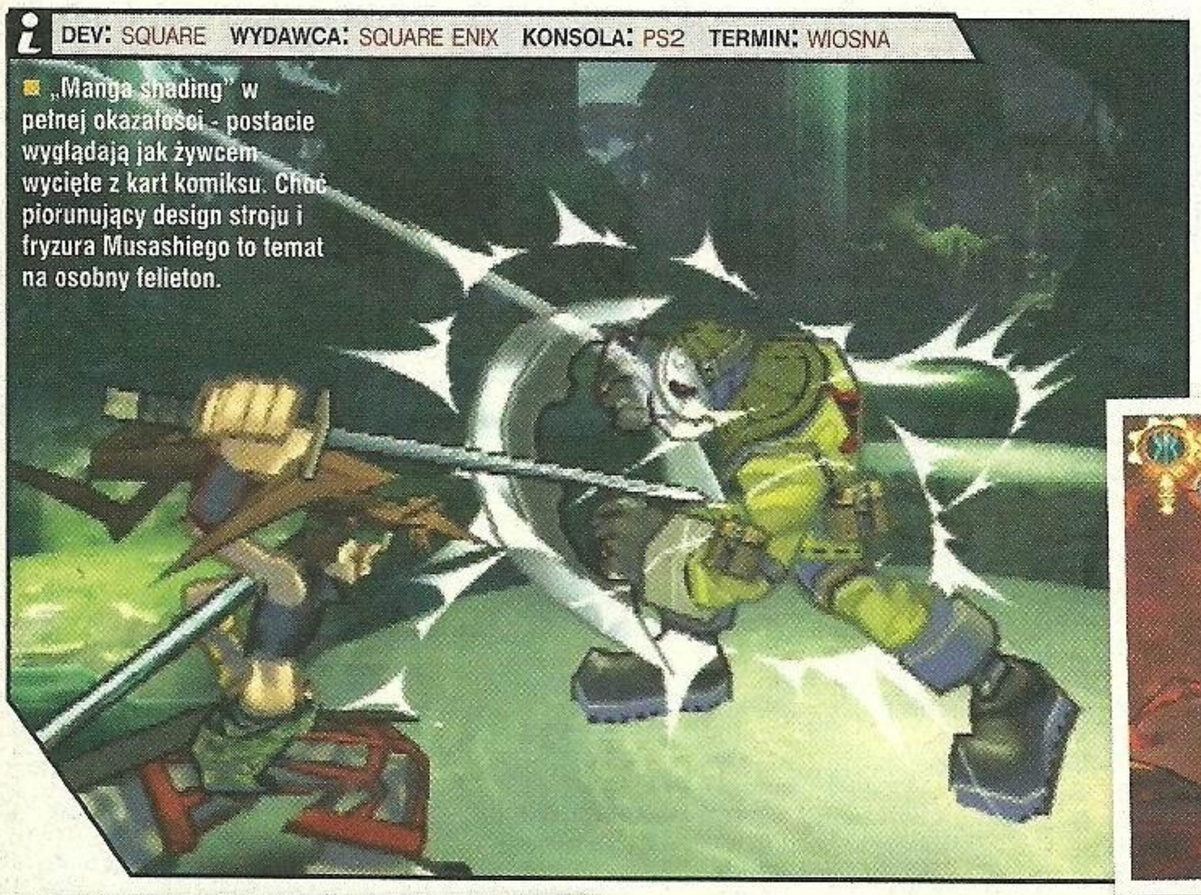
MUSASHI SAMURAI LEGEND

> Ach, ten Nomura Tetsuya i jego szalone projekty

Siedem lat temu Brave Fencer Musashi okazał się bardzo smakowitym kąskiem dla fanów RPG. Co dziwne, pomimo sporej popularności, przygody szalonego mini-samuraja, nigdy nie doczekały się kontynuacji. Ale to się zmieni – Square Enix najwyraźniej dostrzegło, że wśród obecnych gier RPG zwyczajnie brakuje małego Musashiego. Projekty postaci w Samurai Legend ponownie bierze na siebie Nomura Tetsuya, grafik odpowiedzialny za szkice z poprzedniej części gry. Możecie być pewni, że nawet jeśli Samurai Legend okaże się tytułem przeciętnym, to na pewno wybije się nad inne RPGi właśnie charakteryzacją bohaterów. Zgodnie z tradycją, nowy Musashi należał będzie do gatunku action RPG, miejmy jednak nadzieję, że nie zostanie tak bardzo uproszczony i spłycony, jak grywalne przygody braci alchemików. Gra w całości wykonana została techniką „manga shading", co w praktyce upodabnia ją do animowanego serialu. Nawet dialogi wyskakiwać będą w formie białych balonów z napisami. Pytacie o fabułę gry? Cóż, przygoda z wesołym samurajem zacznie się w momencie, gdy tajemnicze siły wciągną go do obcego wymiaru. Szybko okaże się, że za całym wydarzeniem stoi księżniczka Mycella, która nie specjalnie radzi sobie ze złem terroryzującym jej podwładnych. W momencie, kiedy przywołuje Musashiego, zostaje porwana przez paskudnie rechoczącego Gandrake'a. Aby przywrócić porządek świata samuraj musi wyciąć sobie ścieżkę do głównego złego i oswobodzić miłościwie panującą dotąd księżniczkę. Jedną z fajniejszych umiejętności naszego bohatera będzie tak zwana duplikacja, czyli przyswajanie technik nieprzyjaciół i atakowanie ich własnymi zdolnościami. Aby skorzystać z duplikacji potrzebny będzie dobry refleks, bo wymaga to wciśnięcia odpowiedniego przycisku we wskazanym momencie. Poza duplikacją Musashi użyje również niezawodnego miecza, a jeśli to nie pomoże – zawsze może podnieść i stanowczo rzucić wspomnianymi już pokrakami. Nieźle. Znane są na razie dwa gatunki przeciwników, którymi bawił się będzie szalony malec. Na jego drodze staną Voltraboty (plujące elektryką ustrojstwa) oraz Ninjaroidy (roboty atakujące stalowymi pazurami). Oczywiście zarówno jednych, jak i drugich można spokojnie okradać z technik specjalnych, aby potem używać ich do woli w trakcie przygody. Square Enix bardzo zależy na tym, aby gra podobała się przede wszystkim amerykańskim odbiorcom. Ichiro Otobe, szef wszystkich szefów wyraża nadzieję, że „zarówno fani, jak i nowi gracze zaakceptują w Samurai Legend nie tylko oryginalną oprawę graficzną, ale także lekką fabułę i szybką akcję". Gra wydana zostanie w USA już w połowie marca, natomiast Japonia poczeka na zrozumiałą wersję aż do końca roku. Musashi w ogóle ma szansę stać się sławną maskotką. Poza grą na stacjonarną konsolę, Square Enix planuje wypuszczenie miniprzygód samuraja również na komórki. ■■

Ciekawe, czy motor będzie jednym ze środków transportu, czy też właśnie oglądamy jedną z licznych mini gier.

DEV: SQUARE WYDAWCA: SQUARE ENIX KONSOLA: PS2 TERMIN: WIOSNA



„Manga shading" w pełnej okazałości - postacie wyglądają jak żywcem wycięte z kart komiksu. Choć piorunujący design stroju i fryzura Musashiego to temat na osobny felieton.

CONSTANTINE

> AAAAAAA Demony zabijam. Skutecznie

Konstanty nie lubi demonów, więc jak na bohatera strzelanki tpp przystało, bierze w łapy wszystko, czym można skrzywdzić i wyrusza na prywatne łowy. Dużo bohaterów gier robi ostatnimi czasy podobnie, jednak John Constantine, w przeciwieństwie do większości z nich, posiadł zdolność przemieszczania się między piekłem a ziemią. Podobnie jak w Soul Reaver, bohater niejednokrotnie zmuszony będzie korzystać z turystycznej umiejętności, gdyż tylko w ten sposób ominie lub rozwiąże blokujące go problemy. Wyobraźcie sobie ogromną ścianę, która w alternatywnej rzeczywistości nie istnieje. Sposób na jej obejście już świta Wam w głowie, prawda? Podróże między wymiarami nie będą jednak najważniejszym zmartwieniem Konstantego. Aby przeżyć, zmuszony będzie nauczyć się korzystania z czarów. Czary dzielą się oczywiście na szereg podkategorii - jedne wykańczają demony, inne zamieniają je w kamień, paraliżują, bądź wpędzają w ogłupienie. Do czarów potrzebna będzie energia, ale tą da się wyssać z każdego poległego adwersarza. Problemem może okazać się samo rzucanie zaklęć, bowiem nie wystarczy raz klepnąć w przycisk, aby zaobserwować efekt. O nie. Do każdego czaru przypisana będzie kombinacja przycisków, którą należy wstukać. Dopiero przykładowe przydzwonienie w dwa trójkąty i cztery kwadraty spowoduje, że Constantine wypluje z siebie stek magicznych bluzg. Jeśli jednak nie interesuje Was magia, z radością przywitacie garnitur sprzętu do mordowania. Konstanty postrzela między innymi z shotguna ładowanego pociskami ze święconą wodą. W ukończonej grze nie należy spodziewać się wyrafinowanej brutalności, a prędzej - piekielnego klimatu sięgającego korzeniami do starego jak świat Dooma. Constantine nie zapowiada się też na miażdżącego pogromcę Devil May Cry 3 - ot, lekki i przyjemny shooter z domieszką magii. Gdyby jednak, to z przyjemnością wyplujemy te słowa. ■■

DEV: BITS STUDIOS WYD: THQ KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: MARZEC

newsplash

PORTFELE W OGNIU

Zastanawialiście się kiedyś, ile będą kosztowały gry na kolejną generację konsol? Wariant, w którym płacimy 60 dolarów za tytuł na drugiego Xboxa jest mało optymistyczny, ale jak najbardziej prawdopodobny! Ceny samych konsol nie powinny być wysokie, jednak nie od dziś wiemy, że firmy na maszynach z reguły nie zarabiają. Spodziewajcie się zatem agresywnie zaniżonych cen kolejnych next-genów i (niestety) wysokich wydatków na soft. Podobne praktyki obserwujemy na rynku handheldów, gdzie ceny zarówno PSP, jak i NDS są nieprzyzwoicie niskie, natomiast gry... szkoda słów. Obawy grających dziennikarzy starał się rozwiać Larry Probst – szef Electronic Arts. „Wysokie ceny nałożone na gry nowej generacji to nic dziwnego, przynajmniej na początku" – skomentował. Wiemy także, że cztery pierwsze tytuły, które wyjadą ze stajni Activision (Xbox 2) oszacowane zostaną na 59.99 dolarów. Szybki przelicznik – jest to równowartość 32 funtów, bądź (jak wolicie) 46 euro. O ile stary kontynent przywykł już do wywalania nawet 40 funtów na jeden oryginalny tytuł, tak 60 dolków dla Amerykanów, którzy płacili dotąd maksymalnie 49.99 może okazać się ciężkie do przełknięcia. Błędem jest oczywiście myślenie, że ceny nowych gier już zawsze utrzymywać się będą na superwysokim poziomie, ale na starcie na pewno nie będą zbyt przystępne dla mniej zamożnych graczy. Czyli polskich, niestety.

RESIDENT EVIL 4 BUNDLE PACK

Przygotujcie się na szok – z okazji europejskiej premiery Resident Evil 4 Nintendo przygotuje limitowaną ilość specjalnych bundle packów po nieprzyzwoicie niskiej cenie. Za jedyne 89 funtów (514 złotych!) Brytyjczycy otrzymają specjalną edycję gry z dołączoną płytą o nazwie „making of Resident Evil 4", konsolę GCN utrzymaną w srebrno czarnej kolorystyce, krótkie filmy na temat każdej RE-gry, jaka pojawiła się dotąd na tej konsoli oraz grywalne demo Metroid Prime 2: Echoes. Poza Wielką Brytanią zestaw ten schodził będzie po 129 euro, co daje w sumie identyczną kwotę, jak wcześniej wspomniana. Nie do pogardzenia jest też pięknie udekorowane pudło, które możecie podziwiać na załączonym obrazku.

BEZ CENZURY I ZAKRWAWIONEJ PIŁY

Japońska edycja czwartego Residenta (Biohazard 4) została praktycznie ogołocona z brutalnych scen. Ilość bryzgającej krwi również uległa drastycznej redukcji. Capcom zapewnia jednak, że Europejczycy dostaną swojego Residenta w stanie nienaruszonym, a więc maksymalnie krwistym i bezwzględnym. Aha, zastanawiacie się pewnie, co poszło pod nóż w Biohazard 4? Otóż największą ofiarą cięć okazał się shotgun – po prostu stracił gdzieś moc rozwalania głów hiszpańskich el-zombiaków. Jednak wraz z europejską premierą, a zatem już 18 marca, wszystko powróci na swoje miejsce. Europa lubi brutalne jatki, czego dowodem jest piekielnie dobre Shadow of Rome. Najbardziej jednak szkoda kontrolera-piły, który nie ma szans przedostania się do Europy (pisaliśmy o nim w dziale Cool Stuph w zeszłym miesiącu). Ubabrana krwią zabawka z wbudowanym dźwiękowym chipem oraz force feedbackiem (aby jak najlepiej imitować prawdziwą piłę łańcuchową) mogłaby wzbudzić niezdrowe emocje wśród europejskich konsumentów i dlatego nigdy nie pojawi się w sklepach. Szkoda.

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI

CZYNNE PON-PT 10-19 SOBOTA 10-17

CHMIELNA 98 *(1 piętro)*
00-801 WARSZAWA
TEL. 620 91 92
0 501 19 66 94

SYROKOMLI 14 *(1 piętro)*
03-335 WARSZAWA
TEL. 814 27 66
0 501 70 79 19

ŚWIAT GIER
ROK ZAŁOŻENIA 1998
WWW.SWIAT-GIER.COM

PS2 SLIM! OD 499 ZŁ
OD 399 ZŁ
OD 399 ZŁ
OD 299 ZŁ
OD 319 ZŁ

89 ZŁ
159 ZŁ
89 ZŁ
25 ZŁ
149 ZŁ
80GB + 1049 ZŁ
189 ZŁ
39 ZŁ
39 ZŁ

139 ZŁ 199 ZŁ 189 ZŁ
119 ZŁ 119 ZŁ
119 ZŁ 119 ZŁ
119 ZŁ 119 ZŁ
119 ZŁ 119 ZŁ

189 ZŁ 179 ZŁ 199 ZŁ 179 ZŁ 169 ZŁ 189 ZŁ 189 ZŁ 189 ZŁ

189 ZŁ 189 ZŁ 189 ZŁ 199 ZŁ 189 ZŁ
179 ZŁ 189 ZŁ 199 ZŁ

169 ZŁ 189 ZŁ 199 ZŁ 189 ZŁ 189 ZŁ 189 ZŁ 199 ZŁ 189 ZŁ

179 ZŁ 189 ZŁ 199 ZŁ 199 ZŁ 189 ZŁ
179 ZŁ 189 ZŁ 189 ZŁ

199 ZŁ 189 ZŁ 199 ZŁ 179 ZŁ 189 ZŁ 169 ZŁ 169 ZŁ 189 ZŁ

189 ZŁ 199 ZŁ 169 ZŁ 199 ZŁ 189 ZŁ
189 ZŁ 189 ZŁ 189 ZŁ

WYMIANA
SERWIS
RATY
REGENERACJA PŁYT CD!
WYSYŁKA W 24H

KUP DOWOLNĄ GRĘ A WYMIENISZ JĄ PÓŹNIEJ GRATIS!

PROMOCJA WAŻNA DO 31.03.2005

GRY OD 30 ZŁ!

JUŻ JE MAMY!!!

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI ZADZWOŃ ZAPYTAJ:)

OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ASORTYMENTU

DEV: KONAMI WYD: KONAMI KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: 2005

CASTLEVANIA CURSE OF DARKNESS

> Belmontom już dziękujemy

Seria doczekała się nowego bohatera, w związku z czym w Castlevania: Curse of Darkness nie zobaczycie już nikogo z rodziny Belmontów. Zamiast dziarskich potomków van Helsinga pojawi się Hector – jeden z najbardziej zaufanych żołnierzy Drakuli, który w pewnym momencie postanowił opuścić swojego pana. Dodajmy, iż w szeregach wampirów Hector cieszył się ogromnym uznaniem, gdyż doskonale opanował władanie piekielnymi mocami o nazwie Devil Forge. Z nagłym odejściem Hectora nie do końca zgadza się Isaac, prawa ręka księcia wampirów. Isaac wykańcza najbliższych przyjaciół naszego bohatera, czym ściąga na siebie jego gniew i rządzę zemsty. Znacie zatem motywy, jakimi kieruje się Hector, jednak resztę fabuły Konami chwilowo trzyma w tajemnicy. Największą innowacją w serii będą zdolności, na jakie pozwala odpowiednio kontrolowane Devil Forge – Hector potrafi przywołać na zamówienie grupkę demonów, którym wyda dowolne polecenia. Devil Forge nie będzie tylko zbędnym dodatkiem. Dzięki niemu bohater stworzy potężnego rycerza, który walczy ramię z nim w ramię aż do śmierci, bądź ogromnego ptaka, który przeniesie go nad wąwozem i innymi przeszkodami. Zapewne na solidnie zamknięte drzwi i zalany wodą korytarz Hector również znajdzie odpowiedniego demona, ale wniosek jest jeden – Devil Forge to przydatna rzecz. Na medal, jak zawsze, spisali się projektanci poziomów. Akcja ponownie otrze się o gotyckie korytarze, przeklęte bagna i zapomniane pustkowia. Nowością będzie także fakt, iż za zabijanie potworów Hector otrzyma punkty doświadczenia, które przeznaczy na rozbudowę charakterystyk. Reszta owiana jest tajemnicą. Konami w pocie czoła pracuje przy Curse of Darkness, aby na tegorocznym E3 pokazać chociaż kawałek grywalnego kodu. ■■

DEV: EUROCOM WYD: EA KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: LIPIEC

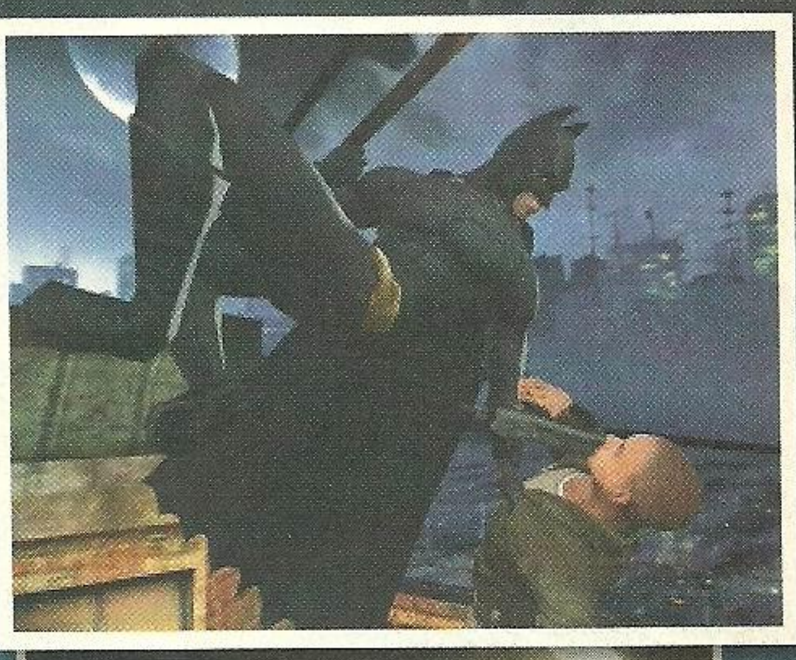
BATMAN BEGINS

> Początki Mrocznego Rycerza

Nawet w proroczych snach Bruce Wayne nie mógł przewidzieć ile filmów, komiksów, animowanych seriali i gier zostanie poświęconych jego mrocznej krucjacie przeciw bandziorom. O ile komiksy i filmy rysunkowe trzymały znakomity poziom fabularny, tak pełnometrażowe obrazy (powiedzmy, że bez pierwszych dwóch) i byle jakie gry ciągną reputację człowieka w masce na samo dno. Spore nadzieje pokładamy w Batman Begins – filmie, który ukaże początki zamaskowanego mściciela i pozwoli dokładniej zrozumieć jego pielgrzymkę przez Gotham City. Naturalnie premierze filmu towarzyszyć będzie kolejna gra i miejmy nadzieję, że tym razem wypadnie znacznie, ale to ZNACZNIE lepiej niż poprzedniczki.

Batman Begins przyfrunie na wszystkie trzy platformy do gier (PS2, XBOX, GCN) już latem 2005 roku i będzie wzorowany na najlepszej obecnie skradance akcji – Splinter Cell. Scenariusz gry podąży naturalnie identyczną ścieżką, co nadchodzący film, w czym utwierdzą Was liczne przerywniki i skryptowane akcje rodem z dużego ekranu. Jeśli koniecznie chcecie znać fabułę Batman Begins, sugerujemy zajrzenie do komiksu Batman: Year One z 1980 roku. Powinien dużo wyjaśnić. Wracając do gry: naturalnie wcielimy się tu w rolę młodziutkiego Batmana skaczącego po wieżowcach, huśtającego się na linie i budzącego postrach drobnych rzezimieszków. Twórcy zdecydowali się na wprowadzenie do gry specjalnego wskaźnika strachu. Im bardziej zalęknieni będą przestępcy, tym lepszą reputację zyska mroczny rycerz. Wątpimy jednak, aby z czasem doszło do akcji, w których samo spojrzenie na przestępcę wywołało u niego szybki zawał serca. Podobnie, jak grywalny koleżka Punisher, Batman potrafi straszliwie pobić i przesłuchać napotkanych typów, a jedyne czego nie umie, to zabijać. Sposób, w jaki przesłuchacie przerażonych przestępców wpłynie w pozytywny (lub nie) sposób na Waszą reputację. Gra składać się będzie z ogromnej ilości poblokowanych na amen lokacji i aby się do nich przedostać, należy wypełniać wszystkie stawiane przed nietoperzem zadania. Aha, mroczny rycerz to nie jedyna grywalna postać w Batman Begins. Drugą z nich będzie młodziutki Bruce Wayne poddawany katorżniczym treningom za czasów młodości. Akcja systematycznie powracać będzie jednak na ulice Gotham City, gdzie Wayne zwiedzi łącznie czternaście wzorowanych na filmie miejsc.

Wyposażenie dzielnego Batmana nie zakończy się wyłącznie na tym śmiesznym bumerangu w kształcie nietoperza (batarangu). Producent wrzuci tu całe mnóstwo fajnych gadżetów, które Bruce opracuje razem z Alfredem. Nie



zabraknie także Batmobile'a...

A więc Batman Begins – skradanka, mordobicie i przygodówka w jednym. Miejmy nadzieję, że lepsza niż wszystko, co do tej pory w świecie gier na temat Batmana powstało. Do czasu premiery pozostaje nam podziwianie świeżo uwolnionych przez Electronic Arts screenshotów. Mroczny klimat i przyzwoite wykonanie zapewnione już na wstępie. ■■

newsplash

NOWY STRÓJ TATUSIA

The Incredibles czekają na kolejną grę opartą na podstawie pierwszej części filmu. Gotowy tytuł wystrzeli na wszystkie platformy, zarówno przenośne, jak i stacjonarne. O ile pierwsza gra starała się ściśle podążać za filmowymi wydarzeniami, tak sequel pokaże rodzinkę Iniemakiepskich z zupełnie innej strony. Za konwersję gry na różne konsole bierze się nie jeden, a trzy teamy developerskie.

DRUGI ODDECH SILICON KNIGHTS

Eternal Darkness to jeden z ambitniejszych horrorów wśród gier video, a podpisały się pod nim zdolniachy z Silicon Knights. Natychmiast po wypuszczeniu gry na rynek, producenci wzięli się za kolejny projekt o tajemniczo brzmiącej nazwie Too Human. Problem w tym, że odkąd Silicon Knights utraciło rangę first-party developera Nintendo, w temacie tej gry nastała głucha cisza. Ale od czego mamy niezawodne amerykańskie urzędy patentowe! Na początku lutego nasz ulubiony developer zarejestrował nazwę Too Human, co pozwala sądzić, że prace nad grą trwają nadal! Prawdopodobne więc jest, że na tegorocznym E3 firma zaprezentuje swój dotychczasowy dorobek. Pytanie, czy „zbytludzki" pozostanie Nintendo-ekskluzywem, czy może Silicon Knights pisze go pod inną platformę.

TYMCZASEM W SIEDZIBIE EA GAMES

Światowy magnat wydawniczo-produkcyjny zapowiedział trzy nowe gry, którym wróżymy niezłą przyszłość. Będą to dwa nowe Bondy (w tym jeden opracowany na podstawie filmu *From Russia With Love*) i sequel do Władcy Pierścieni: Trzeciej Ery. Ciekawa sprawa tyczy się wspomnianych gier o agencie. O ile jedna z nich obowiązkowo przedstawi nam historię Pierca Brosnana atakującego współczesne grupy przestępcze, tak druga (ta z Rosją w tytule) sięgnie do lat sześćdziesiątych, gdy w rolę dablju-ousewen wcielał się Sean Connery. Obu agentom towarzyszyć będą oczywiście ponętne partnerki, widowiskowe eksplozje i pościgi (samochodowe, wodne, powietrzne). Nam wystarczy, aby utrzymały poziom Everything or Nothing, a będą naprawdę niezłe. Nie wiadomo jednak, czy Sean Connery udzieli wsparcia programistom - tak, jak zrobił to wcześniej (i zrobi teraz) Brosnan.

GAMEBOY ADVANCE GAMECUBE PLAYSTATION2 XBOX

KONSOLE GRY AKCESORIA SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS

REGENERACJA PŁYT CD

to NIE JA JA!

DLA NASZYCH KLIENTÓW KONSOLE W PREZENCIE!

WYSTARCZY ZROBIĆ DOWOLNY ZAKUP ZA MINIMUM 150 ZŁ, ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU NAGRÓD*

1 NAGRODA PS2 SLIM

2 NAGRODA GAMEBOY ADVANCE

3 NAGRODA GTA:SA

Na hasło NEO PLUS do 10% zniżki

WYSYŁKA/DOSTAWA 24h

www.madgames.pl

PSOne od 189 zł

GBA od 200 zł

XBOX od 449 zł

GCN od 319 zł

PS2 od 399 zł

WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 PLN DO 199 PLN

WIELKA WYPRZEDAŻ GIER NA TYTUŁY JUŻ OD 39 PLN XBOXA

COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

MAD GAMES

budynek klubu ZIELONA GEŚ/metro POLE MOKOTOWSKIE CZYNNE PON. PT. 11-19 SOB.10-14

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA / TEL./FAX (022) 498 99 93, 825 54 40 / KOM. 503 624 692

*SZCZEGÓŁY ORAZ REGULAMIN PROMOCJI DOSTĘPNY JEST NA STRONIE INTERNETOWEJ: WWW.MADGAMES.PL

Wsparcie dla Xbox Live! zapewnione już na wejściu. Aren i postaci do wyboru jest naprawdę sporo. Masa osób zarzuca jednak Unrealowi, że zbyt faworyzuje noobów.

JUŻ GRALIŚMY

DEV: EPIC GAMES WYDAWCA: MIDWAY KONSOLA: XBOX TERMIN: KWIECIEŃ

UNREAL CHAMPIONSHIP 2 THE LIANDRI CONFLICT

> Oto jeden z wielu powodów, dla których warto mieć i kochać Xboxa

Unreal ewoluuje – takie spostrzeżenie nasuwa się na myśl po ograniu wczesnego dema najnowszego powershootera ze stajni Epic Games. I nie chodzi już nawet o błyszczącą oprawę graficzną, która z powodzeniem dotrzymuje kroku HALO 2 zachowując ultraplynne sześćdziesiąt klatek animacji na sekundę. Unreal Championship 2 to strzelanka z ogromną tradycją – w końcu Unreal i jego liczne potomstwo z powodzeniem istnieje na rynku już siódmy rok z rzędu. The Liandri Conflict skupia w sobie najlepsze wypracowane w serii rozwiązania, dowodzi też, że twórcy życzą sobie pewnych zmian.

Na wstępie małe zdziwienie. Mimo, iż seria od zawsze słynęła z ogromnego, świetnie wyważonego arsenału broni, bohaterowie nowego Unreala nie będą dłużej w stanie wszystkiego samodzielnie udźwignąć. Kończy się zatem epoka, w której postać trzyma dwadzieścia odmian karabinów naraz i ginie usiłując dogrzebać się do tego ulubionego. Każdy z bohaterów przystępujących do turnieju ograniczy się raptem do czterech preferowanych giwer, jednak wybór, czy będzie to broń snajperska, czy bardziej masherska należy już oczywiście do Was. W praktyce działa to całkiem przyjemnie. Przed rozpoczęciem meczu zaznaczyłem, że uwielbiam szybkostrzelne karabiny i wyrzutnie granatów, więc podczas rozgrywki tylko tego typu bronie znajdowałem porozrzucane po ziemi.

Nie cierpię snajperek i plazmowych wynalazków, więc podobne zabawki nie miały szans wpadnięcia mi do plecaka. Co oczywiście nie powstrzymywało przeciwników od używania elektrycznych fuzji na mnie. Autorzy przygotowali łącznie czternaście postaci, a te niczym bohaterowie taniego RPG, różnią się pomiędzy sobą szybkością i wytrzymałością na uderzenia. Wiadomo – im szybszy kozak, tym podatniejszy na obrażenia i na odwrót. Wspomniani bohaterowie dzielą się na rasy, a to, za którą się opowiecie zdeterminuje dostępną dla Was broń. Podoba mi się takie rozwiązanie, bo w znacznym stopniu redukuje chaos, jaki dotąd panował w podręcznym arsenale – dostęp do spluw będzie odtąd szybszy i bardziej intuicyjny.

Kolejna rewolucja w serii to dołożenie jeszcze jednej kamery podczas bitwy. Od niepamiętnych czasów w strzelankach FPP strzelaliśmy ze spluwy przyklejonej do oczu grającego – teraz kamerę można ustawić także za plecami! Świetna sprawa. Nie tylko poszerza się przez to widoczność, ale zmienia się także sposób zabawy. Inaczej gramy widząc własną postać, a jeszcze inaczej z perspektywy jej hełmu. Szybko ustalicie, który widok odpowiada Wam najbardziej – dodam tylko, że w opcji TPP możliwe jest zabijanie przeciwników za pomocą energetycznej dzidy! Melee, bo tak nazywa się masakrowanie oponentów z bliska, jest swoją drogą bardzo ryzykowne. Jasne, zabiera wrogom ogromne ilości energii, ale zajście ich z bliska może okazać się najtrudniejszą rzeczą w grze. Mimo to, świetnie, że istnieje taka możliwość. Natomiast sama wymiana ognia z oponentami to czysta poezja i główny motor napędowy każdego Unreala. Mimo, iż broni do wyboru będzie mniej niż zwykle, każda zaopatrzona została w dwa alternatywne rodzaje ognia. Wyrzutnia rakiet pluje na przykład pojedynczymi pociskami, ale potrafi (po przytrzymaniu lewego triggera) odpalić ich pięć jednocześnie! Vulcan sieje bardzo szybkimi seriami, ale może też strzelać znacznie wolniej, używając przy tym potężniejszej amunicji. Takie alternatywy dostępne są dla każdej giwery w grze – zależy, czy będziecie częściej grzmocić w lewy, czy prawy spust na joypadzie. Ruchy postaci także nie zostały ograniczone do jedynie strife'ów, ale rozszerzono je o popisowe akrobacje i podwójne (a nawet potrójne!) skoki.

A wszystko to wyłącznie po to, aby łatwiej omijać nadlatujący ołów/energię/gluty. Ciekawym, ale nie nowym dla serii patentem jest adrenalina. Zabijając przeciwników powodujecie, że ładuje się odpowiedni wskaźnik. Kiedy będzie pełny, postać może skorzystać z kilku fajnych bonusów. Rozwijając stosowne menu (ukryte pod przyciskiem A) wybierzecie rodzaj dopałki, na który przeznaczycie ampułki adrenaliny – może to być większa szybkość, lepsza skoczność, niewidzialność, podwyższona siła i temu podobne. Adrenalina znacznie ubarwia zabawę w mordowanie i dobrze, że Epic z niej nie rezygnuje. Tradycją serii są kapitalnie przygotowane poziomy. Wszystkie zaułki, podwyższenia, zakamarki, windy i skocznie poukładane są tak, że ułatwiają zarówno ucieczkę, jak i atak. A że etapy są stosunkowo niewielkie, momentalnie zapamiętacie rozkład pomieszczeń. Już po dwóch, trzech meczach wszystko będzie superjasne. Pełna gra powita Was kilkoma podstawowymi trybami. W Story Mode siekanina usprawiedliwiona zostanie historyjką o Anubisie i jego walce o wyższą sprawę. Instant Action przeniesie graczy na wskazane pole bitwy, pozwoli dostosować ilość i poziom zaawansowania przeciwników oraz poustawiać masę modyfikatorów, po czym rozpocząć czystą jatkę. Zwykłym Deathmatchem bawiłem się kilka godzin i pomimo sporych jeszcze ograniczeń (demo) – nie znudził mi się! Unreal, pomimo zmian, pozostaje jedną z najlepszych strzelanin, w jakie grałem. Posiadacze pakietów Live! skorzystają z opcji Networked Combat, gdzie spotkają się zarówno z najlepszymi, jak i najgorszymi unreal-synami z całego świata. Serii nadal towarzyszy świetny, techniczny soundtrack, wzbogacony o równie dobre efekty dźwiękowe. Podobały mi się absolutnie wszystkie sample, a zwłaszcza te informujące o zebraniu zdrowotnych dopałek.

Unreal Championship 2 wygląda ślicznie – wysoka rozdzielczość, szczegółowe tekstury i płynna animacja to dowód, że Epic dobrze zna się na bebechach Xboxa. Rażą mnie jednak kompletnie nieinteraktywne plansze – niczego nie można zdemolować ani przestawić granatem, ale mniejsza z tym, bo Unreal to cholernie dynamiczna sieka, gdzie czuć moc każdego strzału. Nie mogę doczekać się pełnej wersji!

Matt ■ ■

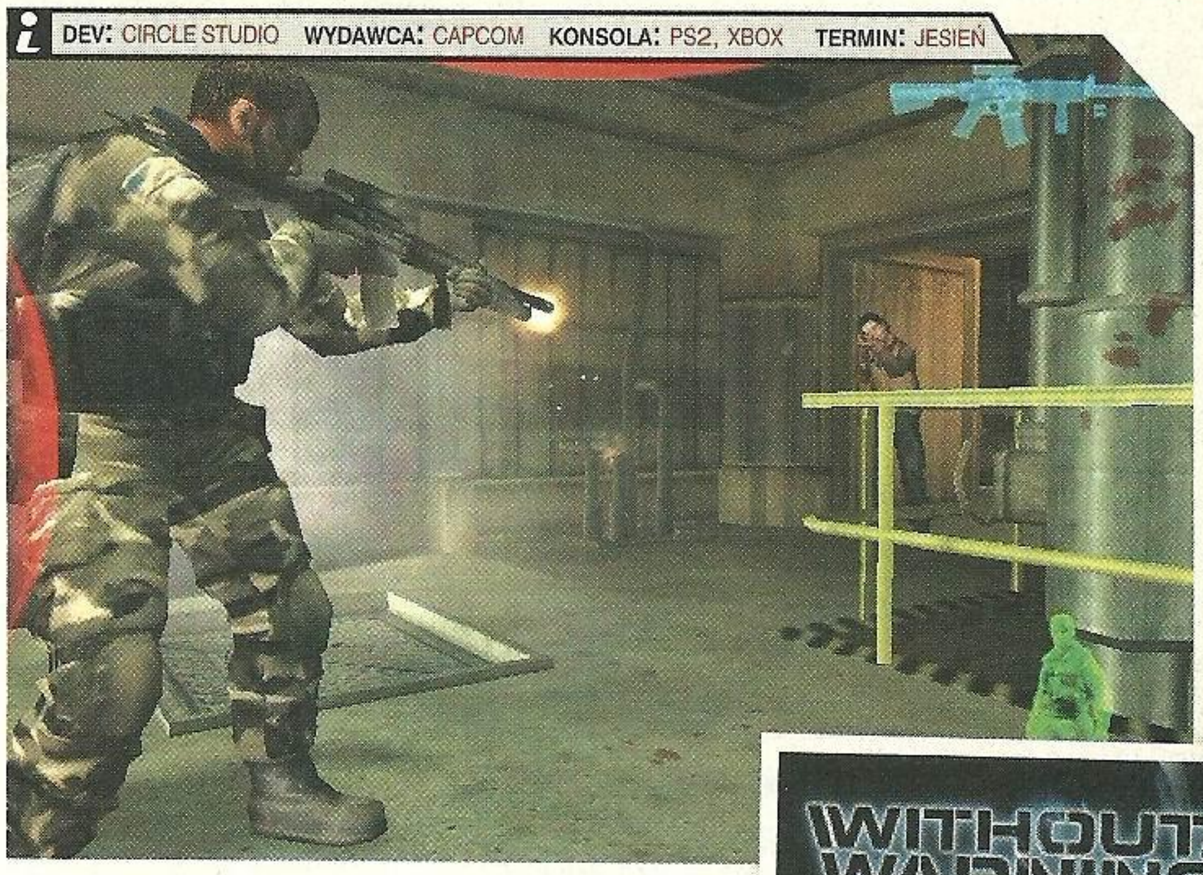
■ Autorom świetnie udał się mix egipskich klimatów z futurystycznymi naleciałościami. A wiecie, że Raiden (Mortal Kombat) także dostał rolę w drugim Unreal Championship?

Circle Studio, mówi Wam to coś? Odkryjmy rąbek tajemnicy - szefami teamu są panowie Adrian i Jeremy Smith, ex Core Design, czyli po prostu autorzy Tomb Raidera. Without Warninig jest także pierwszą grą z Europy, którą Capcom wyda w USA.

WITHOUT WARNING

> Dwanaście godzin, aby zagrać wszystkimi

DEV: CIRCLE STUDIO WYDAWCA: CAPCOM KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: JESIEŃ



Terroryści przejmują fabrykę chemikaliów na terenie USA. Jeden z nich wyciąga ogromną listę żądań, na spełnienie których daje rządowi Stanów Zjednoczonych równo dwanaście godzin. Zagrożenie jest dużego kalibru – jeśli fabryka eksploduje, miliony ludzi zamieszkujących stan pogrąży się w paskudnych chorobach. Akcje militarne w ogóle nie wchodzą w grę, choćby dlatego, że terroryści otoczyli się przerażonymi zakładnikami, którzy otrzymają po kulce w głowę na wypadek zmiany planów. Cała nadzieja w trzyosobowej grupce specjalistów, która niezauważenie wbije się na teren fabryki i zneutralizuje zagrożenie. Without Warning to historia zarówno jednostki specjalnej mającej za zadanie oswobodzić więźniów i wytłuc niebezpiecznych typów, jak i samych zakładników, starających się rozwiązać konflikt na własny rachunek. Dwanaście godzin, w ciągu których rozegrają się kluczowe dla fabuły wydarzenia ukazane zostanie z perspektywy sześciu osób – trzech żołnierzy i trzech cywilów. Ich ścieżki niejednokrotnie skrzyżują się między sobą, jednak każdego z bohaterów poprowadzicie indywidualnie. W praktyce wygląda to następująco. Wchodzicie do gry jako Kyle Rivers, dowódca taktycznego oddziału szturmującego fabrykę. Kiedy osiągniecie narzucone przez zwierzchników cele, gra automatycznie przełączy się na Tanyę Shaw – przerażoną sekretarkę szukającą drogi ucieczki z budynku. Po wykonaniu nią jakiejś większej akcji zabierzecie się za kolejnego zawodnika. A potem następnego. Przy każdej zmianie ról Circle Studio poczęstuje nas filmem tłumaczącym aktualną sytuację. Czas nie ma w tej grze większego znaczenia, a wspomniane dwanaście godzin nie odzwierciedla na szczęście rzeczywistego zegara. Niejednokrotnie będziecie świadkami grywalnych retrospekcji, bądź minionych wydarzeń, ukazanych z nowej perspektywy. Brzmi nieźle – zupełnie jak rozwinięcie pomysłowej kooperacji z Resident Evil 2, Siren, bądź X-Files: Resist or Serve. Przeskakiwanie między postaciami może negatywnie wpłynąć na graczy lubiących utożsamiać się z konkretnymi bohaterami gier, ale jedynie taki rodzaj rozgrywki pozwoli na pełne ukazanie historii i wytłumaczenie wszystkich wątków. Poza główną linią scenariusza w Without Warning nie zabraknie bonusowych questów, takich jak rozbrajanie bomb, czy ratowanie zakładników. Każda z postaci stanie też przed koniecznością rozwiązania słusznej ilości zagadek, ale taki już znak rozpoznawczy gier wydawanych przez Capcom. Zabawa potoczy się oczywiście bardzo liniowo, a każdy z bohaterów zmuszony będzie do wykonania określonych zadań, aby przepchnąć fabułę do przodu. Poza szczegółową grafiką i dokładną animacją postaci, producent zapowiada także chęć ukazania emocji na twarzach bohaterów. Emocje, emocjami – i tak najfajniej zapowiadają się misje przybyłych do fabryki komandosów. Rozwalanie bandziorów z karabinu, dziurawienie łbów ze snajperki i wysadzanie interaktywnych elementów otoczenia słabo nie brzmi. Nie powinno być także kłopotów z kamerą – jej praca oddana zostanie pod kontrolę graczy. Trzeba przyznać, że na razie wygląda to nieźle i Without Warning może być ciekawą odskocznią od typowych survival koszmarów, które jakby coraz mniej straszą. ■■

Ciekawe, czy chłopcy od Tomb Raiderów są w stanie stworzyć coś innego, świeżego i ciekawego...

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CZTERY LATA NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI NISKA CENA 2004

PlayStation od 199 PLN gry od 29,-

PlayStation 2 od 499 PLN gry od 29,-

Dreamcast od 249 PLN gry od 29,-

NINTENDO GAMECUBE od 299 PLN gry od 29,-

XBOX od 449 PLN gry od 29,-

od 349 PLN gry od 29,-

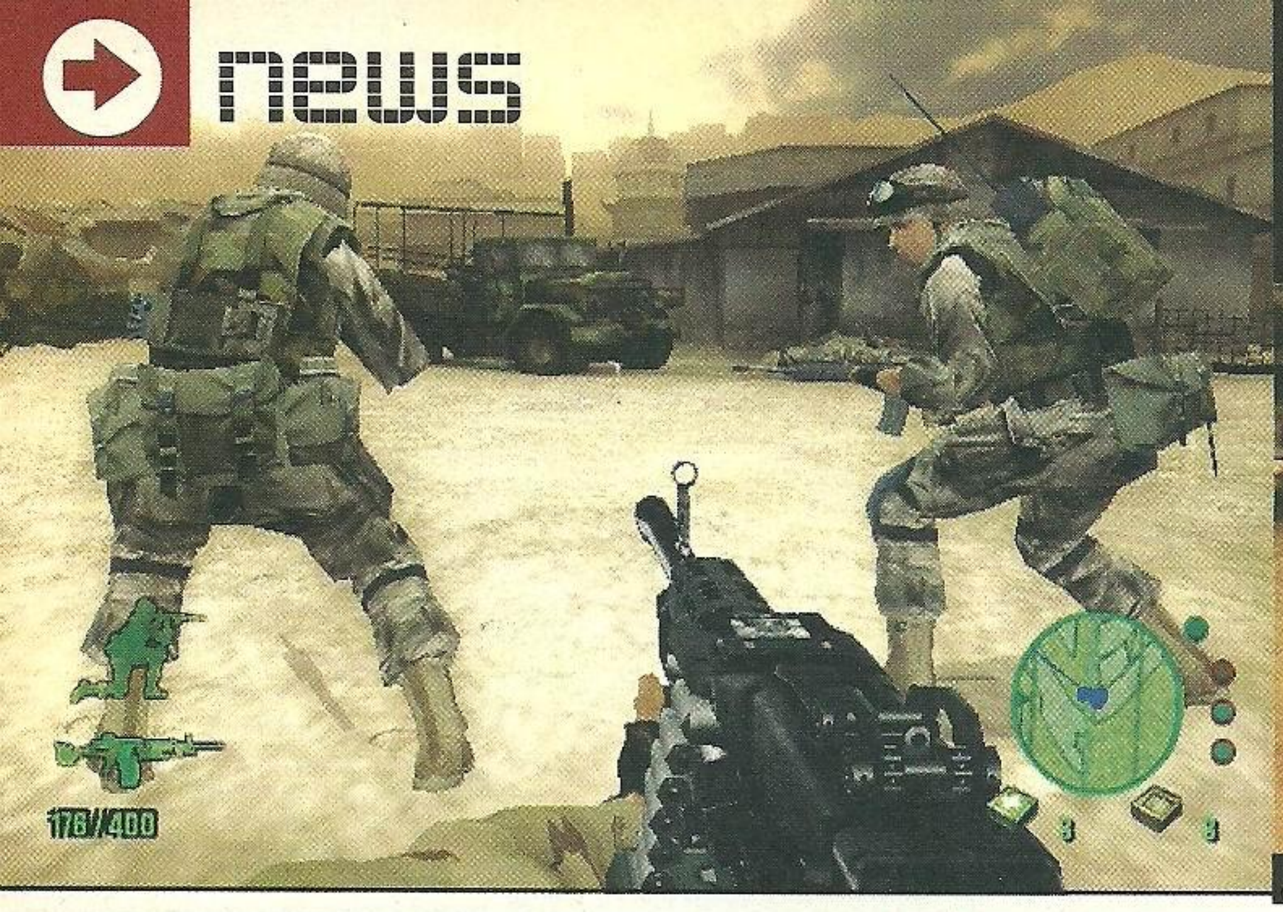
GAME BOY od 199 PLN

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I AKCESORII

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL. (22) 436 19 66

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (22) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy Pn - Pt 11[00]-19[00], TERAZ TEŻ W SOBOTĘ 10[00]-15[00] BEZ SMS-ÓW
SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h



DEV: CLIMAX, REBELLION **WYDAWCA:** NOVALOGIC **KONSOLA:** PS2, XBOX **TERMIN:** WIOSNA

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

> Była książka, był film i będą dwie gry

Historia tej gry jest długa, zawiła i pełna niewymownego cierpienia. No dobra - bez tego ostatniego.

W marcu 2003 Black Hawk Down pobił serca posiadaczy PC, z miejsca też zapowiedziano szybką konwersję na Xboxa. W międzyczasie wynikły dwie sprawy. Pierwsza – przygotowanie gry pod Xbox Live! pochłonęło zespołowi Climax znacznie więcej czasu, niż pierwotnie zakładano, w związku z czym premierę przesunięto na pierwszy kwartał 2005. Po drugie – okazało się, że chyba jednak warto zrobić też konwersję na PS2, czym zajęli się inni specjaliści. Teraz obie konsole dostaną swój *Helikopter w ogniu*.

Akcja Delta Force: Black Hawk Down umieszczona została w roku 1993 na terenie Somalii. Podobnie jak film i książka o tym samym tytule, gra opowiadać będzie historię amerykańskiej elitarnej jednostki specjalnej prowadzącej na tym terenie działania pokojowe, mające na celu przeciwdziałanie terroryzmowi i nie dopuszczenie do wyniszczającej kraj wojny domowej.

A ponieważ z zawziętymi Somalijczykami rozmawia się wyłącznie przy pomocy karabinu, Delta Force: Black Hawk Down to krwawa strzelanina FPP. Dla posiadaczy Xboxa zespół Climax przygotowuje szesnaście misji do rozwalenia w trybie single player. Opracowując poziomy posłużono się planami autentycznych miast i budynków, ale jeśli ktoś nigdy nie biegał z karabinem po Mogadiszu, to kunsztu autorów raczej nie doceni. Pakiet Live! obsłuży nawet szesnaście osób jednocześnie, ale jeśli nie macie połączenia z siecią – zawsze możecie użyć poczwórnego splitscreenu.

Specjalnie dla posiadaczy konsol, producent przygotowuje tryb kooperacji, tak więc wszystkie misje będzie można z powodzeniem ukończyć do spółki z kumplem dzierżącym pada numer dwa.

Ciekawa sprawa wiąże się z obsługą headsetu. W single playerze konsola rozpozna nasz anglojęzyczny bełkot, czyli mrucząc w mikrofon będziemy wydawać polecenia podopiecznym. Fajna sprawa - nie trzeba uczyć się skrótów klawiszowych na pamięć. Choć pewnie i tak łatwo będzie je spamiętać.

Splitscreen zawsze przyda się na konsoli - nawet, jeśli jest tylko dodatkiem do zabawy w sieci.

Wersja na PlayStation 2 pisana jest całkowicie od podstaw przez zespół Rebellion - dość znaną już angielską ekipę, która jakiś czas temu stworzyła Judge Dredd: Dredd vs Death oraz skonwertowała z klona (z powodzeniem) Iron Storm. Na potrzeby tej konwersji użyto potężnego silnika o nazwie Azura, aby gra jak najmniej odbiegała od oryginału. A przynajmniej takie informacje dobiegają od autorów. Jasne, tu także znajdzie się szesnaście misji w trybie dla pojedynczego żołnierza oraz tryb splitscreen dzielący ekran na cztery niezależne okna. Konsola Sony również zapewni pełne wsparcie dla headsetów, tak więc wszystkie komendy będzie można wydawać głosem. Sieciowców czeka jednak niezły szok. W jednej sesji jednocześnie zagra nawet 32 osoby – więcej maniaków nie obsługiwała dotąd żadna gra sieciowa na czarną skrzynkę!

Idąc dalej tym tropem znajdziemy blisko siedem trybów multiplayer, w tym niezawodny Deatchmatch, Capture the Flag i King of the Hill, a także Team Death Match, Team King of the Hill, TAG oraz Attack and Defend. Graficznie zapowiada się naprawdę nieźle – pozytywne wrażenie robi beżowa kolorystyka i słońce leniwie oświetlające teren działań. Niestety, Delta Force: Black Hawk Down absolutnie wyklucza jeżdżenie wehikułami, choć nie przekreśla latania samolotami w trybie multiplayer. ■ ■

DELTA FORCE

Delta Force to amerykańskie jednostki specjalne do zwalczania terroryzmu. W roku 1977 Deltę powołał do życia pułkownik Charles Beckwith w odpowiedzi na brutalne zamachy ekstremistyczne dokonywane na ludności cywilnej. Od samego początku Delta Force była mocno inspirowana brytyjskimi siłami SAS. Główna siedziba Delty mieści się w Fort Bragg w Północnej Karolinie, a na jej terenie znajdują się liczne ośrodki strzeleckie, basen o olimpijskich rozmiarach, komory ciśnieniowe i ściany do trenowania wspinaczki. Program ćwiczeń Delty obejmuje także wspólne treningi z takimi jednostkami jak wspomniany wcześniej, brytyjski SAS, francuski GIGN, niemiecki GSG-9, czy australijskie siły powietrzne. A co!

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

Shining Force Neo

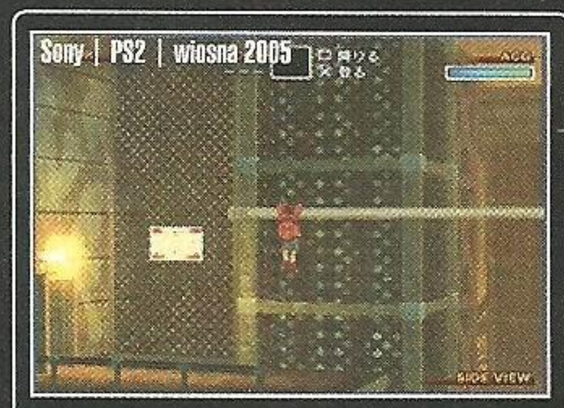
Fani staroszkolnej, bo prześlizgującej się przez slot MegaDrive i czytnik Saturna serii z pewnością ucieszą się z nowej odsłony sagi. Niespodzianką jest fakt, że zamiast klasycznego, turowego erpega tym razem Sega proponuje równie klasycznego, zręcznościowego erpega. Jednak największy nacisk zostanie położony na bitwy. Broń zostanie podzielona na cztery rodzaje, a wybór oręża zadecyduje o roli, jaką odegra główny bohater - niejaki Max - podczas walki.

Sword of Destiny

Młoda ekipa Marvelous Software radzi sobie całkiem nieźle - mają już zakontraktowane Harvest Moon i Bubble Bobble Revolution na NDS oraz nowy epizod Harvest Moon (z podtytułem (Oh! Wonderful Life) na PlayStation 2. Do całkiem pokaźnego zestawu dołącza Sword Of Destiny, typowa japońska sieka w klimatach Bujingai czy Nanobreakera. Co ciekawe, podtytuł tej rzeźni brzmi: „Air Combat Action", co wiele sugeruje. Zobaczymy, czym zaskoczą nas autorzy - bo czymś chyba muszą.

The Rumble Fish

Najnowszy fighter 2D Sammy Studios, oczywiście skonwertowany z automatów, gdzie śmigał na tej samej płycie, co najnowsze Guilty Gear - Atomiswave Segi. Po raz kojeny wykorzystano system M.J.S. (Multi Joint Sprite), dzięki któremu animacja nie ma sobie równych pośród gier 2D. W wersji konsolowej znajdą się dwie dodatkowe postacie, których japońscy gracze w salonach gier jeszcze nie widzieli. Czy Sammy (a właściwie już Sammy Sega) zdecyduje się wydać TRF i u nas - nie wiadomo.



Wild Arms 4th Detonator

Wild Arms było bodaj pierwszym japońskim erpegiem przetłumaczonym na zrozumiały język, jaki pojawił się na poczciwe PS one. I pewnie dzięki temu seria znalazła sporo wyznawców. Po ostatniej, pseudo-kowbojskiej edycji już na PS2 tym razem główne zmiany polegają na modyfikacji systemu walki oraz wprowadzeniu zręcznościowych sekwencji. Tak jest, często kamera pokaże bohatera z boku, gdy ten przeskakiwał będzie po kolejnych platrofmach. To może być niegłupie.

Phantom Dust ukazał się w Japonii 15 października 2004 roku. Od dnia premiery konsoli, do momentu ukazania się tej gry, Microsoft sprzedał tam zaledwie 600 tysięcy konsol.

PHANTOM DUST

> Graficzny szoker. Dziwny, ale piękny!

DEV: MICROSOFT JAPAN WYD: MAJESCO KONSOLA: XBOX TERMIN: WIOSNA

Microsoft nie potrafi przekonać zawziętych Japończyków do swojej konsoli, ale w próbach nie ustaje. Phantom Dust to kolejny tego rodzaju gest – napisana przez wewnętrzny oddział firmy nawalanka, wycelowana przede wszystkim w japoński rynek, kulturę i gusta. Tytułowy pył to śmiercionośna substancja, która zmusiła ludzi do życia pod ziemią. W grze bierzemy na siebie rolę człowieka, który podobnie jak większość żyjących pod ziemią istot wykazuje nadnaturalne zdolności, w czym duża zasługa właśnie pyłu. Celem zabawy, przynajmniej w Story Mode, będzie walka z upierdliwymi oponentami biegającymi po powierzchni ziemi. Przypakowany bohater stawi czoło kreaturom, robotom i całej masie innych przeciwników, którzy ośmielą się stanąć mu na drodze. Tłukąc nieprzyjaciół nasz japoński wojownik postara się odnaleźć prawdziwą przeszłość (a to ci niespodzianka – zapomniał!) i na stałe wyjść z podziemia. Akcję gry podzielono na dwie części. Raz toczyć się będzie pod ziemią, gdzie bohater wraz z ruchem oporu o nazwie Visions postara się rozwiązać zagadkę fenomenu, który opanował planetę. Większość gry spędzicie jednak na walkach – te toczyć się będą na powierzchni ziemi wśród zniszczonych budowli i wszechobecnego postnuklearnego klimatu. Pomimo stricte japońskiego wydźwięku gry wszystkie dialogi nagrane zostały po angielsku, dlatego import można jak najbardziej brać pod uwagę. Tym bardziej, że Phantom Dust jest bezsprzecznie jednym z najpiękniej wykonanych tytułów na konsoli Xbox. Autorzy posłużyli się dosyć oryginalnym stylem – na realistyczne zniszczone wojną tereny nanieśli postacie jakby żywcem wyjęte z kart komiksu. Całość współgra ze sobą wyśmienicie i nadaje Phantomowi klimatu anime. Nieźle. Walki toczy się na olbrzymich arenach, a w ogólnych zasadach Phantom Dust przypomina potężnie rozbudowaną karciankę. W trakcie przygody bohater kolekcjonuje nowe moce i umiejętności, które przyporządkuje odpowiednim slotom. Moce podzielone są na dwie klasy – ofensywne i defensywne. Używając wyuczonych zdolności bohater będzie w stanie lewitować, skakać na nieprawdopodobne odległości, bądź tworzyć wokół siebie pola siłowe nieprzepuszczające energetycznych ataków. Będzie też w stanie wysysać moce z przeciwników i palić otoczenie widowiskowymi specjałami. Co ciekawe, nie każdy atak sprawdzi się z dowolnej odległości, dlatego należy dobrze oceniać zasięg i przeznaczenie danego specjału. Dodajmy jeszcze, że specjałów i unikalnych ataków w Phantom Dust znalazło się około trzystu – jedne otrzymacie wraz z rozwojem scenariusza, innych dokopią się wyłącznie najbardziej cierpliwi. Nie na darmo gra otrzymała przydomek „Pokemony dla dorosłych". Teraz najlepsze – w trakcie walki dostępne będą jedynie cztery moce dostępne natychmiast pod przyciskami joypada. Jakie to będą umiejętności – o tym zdecydujecie już sami. Walka to czyste szaleństwo – ataki solidnie demolują otoczenie, ale każdy z nich można przy odrobinie refleksu ominąć. Phantom Dust obsłuży oczywiście pakiet Xbox Live! – wyobrażacie sobie czteroosobowe jatki na arenach zbyt ciasnych dla dwóch awanturników? Rewelacja! Ciekawe, czy ten projekt przedrze się do Europy? ■ ■

PLAYSTATION2 PSP XBOX GAMECUBE NINTENDO DS

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA KONSOLE GRY AKCESORIA SERWIS / REALIZACJA ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH 24H

DOM HANDLOWY LAND ul.Walbrzyska 11 02-739 Warszawa
tel./fax (022) 549 92 89, 0505 997 857 / czynne:pon-pt 10-19 sob 10-15

I piętro pawilon 195
STACJA METRA SŁUZEW

BEAT DOWN
FISTS OF VENGEANCE

> Miasto złą sławą owiane

Las Sombras to miasto, a w zasadzie strefa, wypełniona wrogimi kartelami walczącymi o należne sobie wpływy. Wśród rywalizujących o władzę gangów prym wiedzie ekipa o nazwie Zanetti – nikt nie jest w stanie jej podskoczyć. Kiedy chłopaki z Zanetti dowiadują się o transakcji narkotykowej, która odbędzie się na ich terenie, momentalnie wysyłają pięciu najemników, aby sprawnie przechwycili towar. Na miejscu wychodzą jednak na jaw dwie przykre sprawy. Po pierwsze – dostawcy i klienci zostali brutalnie zamordowani, a towar przepadł gdzieś bez śladu. Po drugie – Zanetti wpadają w zasadzkę zgotowaną przez kogoś z ich rodzimego klanu. Piątka zabójców zaczyna walkę o życie. Z jednej strony muszą bronić się przed policją, która łatwo nie odpuści, z drugiej zaś – trzymać się z dala od własnego klanu, w którym czai się konfident. A może zdrajca kryje się właśnie w poszukiwanej piątce najemników? Nie ma czasu na wyjaśnienia – wojownicy rozdzielają się i wyruszają w przesiąknięte przemocą, narkotykami i korupcją miasto. To właśnie w ich role wcielimy się w Beat Down: Fists of Vengeance.

Capom odda w nasze ręce pięć grywalnych postaci i olbrzymie miasto, po którym można swobodnie chodzić, rozmawiać z ludźmi, brać od nich zlecenia i ścierać się w ulicznych walkach. Główni bohaterowie rozdzielają się co prawda na początku gry, ale naszym celem będzie odnalezienie i zebranie ich wszystkich w jeden solidny oddział, stanowiący siłę nie do powstrzymania. Ważne będą zwłaszcza uliczne bójki, bo to dzięki nim budować będziecie reputację i odpowiedni szacunek na śmierdzących ulicach Las Sombras. Beat Down zapowiada się nieźle. O pięciu grywalnych wojownikach już wiecie. Wśród nich znajdzie się Raven – zawadiaka w czerwonej skórzanej kurtce i z przylizanymi włosami, który zdominował posiadane przez nas screenshoty oraz Aarona – czarnoskóry osiłek, najpotężniejszy członek gangu Zanetti. Świetną, ale modną ostatnio sprawą na pewno będzie duża swoboda zabawy. Napotkanych osobników można wyzwać na pojedynek, bądź spróbować załatwić sprawy bardziej pokojowo. Negocjowanie w ogóle odegra tu ważną rolę, gdyż pozwoli na rekrutację świeżej krwi i powiększanie tym samym własnych wpływów. Wypytywanie ludzi pomoże także w unikaniu policyjnych zasadzek i najbardziej niebezpiecznych konfrontacji. Pomocne na pewno okażą się przebrania, bo dzięki nim dostaniecie się w silnie strzeżone tereny, niedostępne dla zwykłych bohaterów gier. Pytacie o mulitplayer? Będzie, ale szczegółów na razie nie ujawniono. Aby jeszcze bardziej uwydatnić demolkę Capcom wprowadza do gry broń białą (pały, kije, łańcuchy, butelki) oraz elementy otoczenia, które po kilku uderzeniach rozsypią się na czynniki pierwsze (na przykład samochody). Przez cały czas będziecie mieli wgląd w charakterystyki bohaterów, dzięki czemu dobierzecie optymalny skład zespołu do kolejnego zadania. Jeśli postaracie się o tych bardziej wpływowych członków zespołu, zaowocuje to lepszymi układami z lokalnymi szumowinami, lepszymi furami i kasą na koncie. Świetnie zapowiada się zwłaszcza oprawa – pełne 3D, superszczegółowe postacie wojowników i widowiskowe ciosy. A na deser – pięć różnych zakończeń, w zależności od tego, którym bohaterem ukończycie Beat Down. Zapowiada się smakowicie – Capcom już od dłuższego czasu rządzi światem! ■ ■

Poza obfitym okładaniem się pięściami i kopniakami, gang Zanetti nie stroni od trzaskania kijami golfowymi i flaszkami. Dokąd zmierza ten tytuł?

DEV: CAPCOM WYDAWCA: CAPCOM KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: 2005

Czasy się zmieniają, ale Capcom chyba nigdy nie zrezygnuje z rozwiązań siłowych. Powyżej widzicie Ravena, który tłumaczy Gregoliowi, że ten powinien mniej blokować twarzą.

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

Drakengard 2

Od wydarzeń kończących Drakengarda minęło 18 lat. Bohater tamtej opowieści, Caim, przepada bez śladu, a na pierwszy plan wchodzi teraz Nowe - młody rycerzyk. Obok niego grywalną bohaterką opowieści będzie Mana, wojownicza dziewczyna znana już z pierwszego Drakengarda. Razem wezmą udział w serii naziemnych i powietrznych misji z tym, że teraz możliwe będzie przełączanie się między postaciami. Nie zabraknie upgrade'ów broni i wędrówki po świecie.

Dynasty Warriors 5

Tej serii nie trzeba specjalnie przedstawiać. Nie można jej także powstrzymać. Rzeźniczy hack 'n' slash ze stajni KOEI po raz kolejny zmierza w stronę czytników PlayStation 2. W lutym zagrają Japończycy, a w marcu - reszta świata. Piąta część gry oznacza jeszcze więcej siekania i jeszcze więcej krwi rozlanej po polu walki. Gracze wybiorą jednego z kilkunastu grywalnych bohaterów i przeprowadzą nim czystkę w garnizonach nieprzyjaciół. Nie zabraknie nowych generałów.

Kagero 2: Dark Illusion

Podobnie jak poprzednie odsłony tej gry - Kagero 2 będzie nietypowym erpegiem akcji. Do pozbywania się przeciwników potrzeba czegoś więcej, niż tasaka. Przemierzając lochy należy zastawiać pułapki, które brutalnie wymordują pałętających się przeciwników. Akcja gry osadzona zostanie w średniowiecznej Europie, a główną bohaterką będzie księżniczka Alicja broniąca zamku przed najeźdźcami. Zastawianie pułapek (spadające skały, tnące ostrza) powinno jak zwykle pomóc!

Namco X Capcom

Oto crossover bogato mieszający postacie z dwóch znanych i lubianych przez graczy światów. O dziwo, Namco x Capcom nie będzie żadnym mordobiciem, a strategicznym RPG, w którym obok postaci z Soul Calibur, Tekkena i wszystkich wariacji "Tales of..." spotkacie pupilków zamieszkujących światy Street Fighterа, Dark Stalkers, Dino Crisis i Ghouls and Ghosts! Grę opracowuje grupa Monolith, a więc specjaliści odpowiedzialni za Xenosagę (PS2) oraz Baten Kaitos (GCN).

NEWSPLASH

DWA OD MIDWAY
Midway podało do wiadomości, że pracuje nad dwiema nowymi grami. Pierwszą jest Gauntlet: Seven Sorrows, ponoć najmroczniejsza odsłona serii ze zmodyfikowanym systemem walki i z funkcjami online. Co ciekawe, grę firmuje swoim nazwiskiem niejaki Jon Romero – może kojarzycie tego jegomościa. Druga pozycja jest nieco mniej ciekawa, więc wspomnimy tylko, że szykuje się Midway Arcade Treasures 3.

NDS ZA BUTELKĘ!
Ach, ta Japonia. Nintendo i Pepsi niebawem rozpoczynają wspólną promocję – kupując specjalnie oznaczone butelki Pepsi Twist i wysyłając naklejki można wygrać 1000 egzemplarzy DS'a, figurki Mario i inne gadżety Nintendo. A u nas? Szklanka...

SEGA I NEXTGENY
Monolith Software pracuje na zlecenie Segi nad psychologicznym horrorem Condemned. Gracz wcieli się w agenta Ethana Thomasa zajmującego się wyłapywaniem seryjnych morderców. Co ciekawe, jako platformy docelowe podawane są konsole nowej generacji (bez dalszych szczegółów), a jako termin wydania – grudzień 2005.

MOCNIEJSZE BATERIE?
Sony poinformowało, że opracowało nowe technologie dla baterii litowo-jonowych, dzięki którym firma będzie w stanie zwiększyć ich pojemność o 30% przy zachowaniu tych samych gabarytów. Zdaje się, że to dobra wiadomość dla obecnych i przyszłych posiadaczy PSP.

NOWOŚCI ACTIVISION
Activision poinformowało, że w tym roku fiskalnym (czyli do końca marca 2006) planuje wydać sporo gier, głównie sequeli swoich mocnych tytułów. Możemy spodziewać się zatem kolejnych edycji Call of Duty, Tony'ego Hawka, Spider-Mana, Shreka, X-Menów i True Crime. Z nowości pojawią się między innymi „nowy projekt Neversoft", oraz kolejne pozycje na licencji – Madagaskar (na podstawie animowanego filmu z wytwórni Dreamworks) oraz Fantastic Four (kolejna bajka o superbohaterach, niebawem w kinach).

PREMIERA DOOM 3 NA XBOXA...
...odbędzie się 4 kwietnia 2005. Przypomnijmy, że w wersji na Xboxa pojawi się tryb kooperacji oraz pełne wsparcie dla Live! Dostępna będzie także limitowana edycja gry z dodatkami w postaci pełnych wersji Doom II i Ultimate Doom, także wzbogaconymi o możliwość jatki w sieci.

COŚ DLA FANÓW JEDNOŚLADÓW
Czyli Moto GP: Ultimate Race Technology 3 firmowane jak zwykle przez Climax i THQ. Gra znajduje się obecnie w fazie produkcji, a jako jedną z nowości autorzy obiecują możliwość wzięcia udziału w ulicznych wyścigach. Ciekawe, czy za kasę. Tytuł oczywiście ukaże się wyłącznie na Xboxa w niesprecyzowanym jeszcze terminie.

ION STORM IS DEAD
Eidos nie patyczkował się i po słabym przyjęciu przez graczy ostatnich części Deus Ex i Thiefa zdecydował się zamknąć buira Ion Storm. Niektórzy pracownicy przeszli do Crystal Dynamics, którzy jak wiadomo pracują na kolejną cześcią Tomb Raidera oraz, czego być może nie wiedzieliście, Legacy of Kain.

DEV: MIDWAY WYDAWCA: MIDWAY KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: KWIECIEŃ

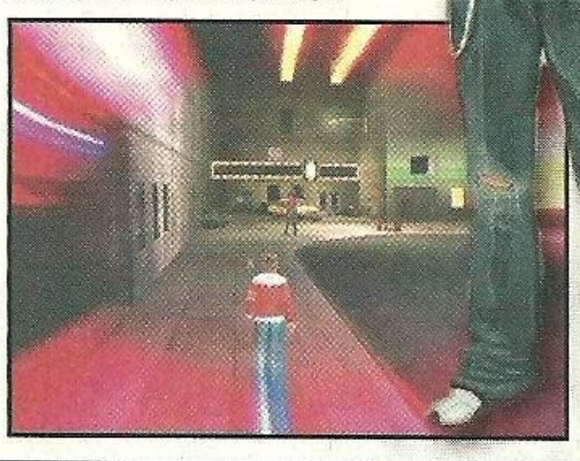
NARC

> You want some shiiit?

Niewątpliwie bardzo głośno zrobi się już niedługo wokół najnowszej gierki ze stajni Midway. Nie dlatego, że jest jakoś specjalnie dobra, ale dlatego, że można w niej brać twarde narkotyki i palić jointy. A także sprzedawać towar na ulicach, zabijać winnych oraz niewinnych, a na dokładkę robić to wszystko, jako stróż prawa. Prawdziwy Zły Porucznik. Pograłem w NARC przez kilka godzin i rzeczywistość nie jest jednak wcale tak ekscytująca, jakby mogło się wydawać, ale owszem, zabawy w eksperymentowanie z efektami narkotyków jest sporo. Tyle, że to w zasadzie jedyny atut tej gry, a nie jest to chyba coś, czym warto się chwalić. NARC jest shooterem tpp podobnym w założeniach do GTA, choć oczywiście nie tak rozbudowanym. I choć teoretycznie staniemy tu po stronie prawa to możemy je łamać z olbrzymią swobodą, której zaś to swobody zabraknie nam z kolei podczas poruszania się po świecie gry. Zacząłem zabawę jako Marcus Hill, agent DEA (takie FBI antynarkotykowe) i byłem świadkiem „zmartwychwstania" bandziora po zażyciu Liquid Soul. Narkotyk ten jest niebezpieczny jak cholera, więc sprawą trzeba się błyskawicznie zająć. Ale czarnoskórym Marcusem nie pograłem długo – szybko przydzielają mu jako partnera niejakiego Jacka Forzensky'ego i to właśnie nim miałem przyjemność szlifować na początku gry krawężniki w tutorialu wyjaśniającym podstawy sterowania i techniki aresztowań. Zaczynamy jako mundurowy ponieważ reputacja Forzensky'ego została nadszarpnięta jego nieodpowiedzialnym zachowaniem. Na szczęście nie ma problemu z jej odbudowaniem. Wystarczy złapać kilku dilerów i zwykłych łobuzów, by ją podreperować – punkty reputacji przyznawane są zarówno za aresztowania, jak i za oddawanie dowodów rzeczowych w postaci narkotyków i floty na komisariat. W ten sposób nawet poważnie nadszarpniętą reputację można szybko poprawić. Nadszarpnięcia owe powoduje branie narkotyków oraz aresztowanie (lub co gorsza zabijanie) niewinnych ludzi i policjantów. Właśnie, narkotyki – jest ich tu sporo, a każdy ma oczywiście odmienne działanie i inaczej wpływa na postrzeganie rzeczywistości przez naszego podopiecznego. Najefektowniejsze jest niewątpliwie LSD – wszyscy przechodnie „dostają" wielkich głów błaznów lub diabełków, a kolorystyka szaleje. Po speedzie wszystko dzieje się o wiele szybciej, a nasz glina biega jak sprinter, z kolei po marijuanie wszystko zwalnia. O ile ogólnie narkotyki szkodzą Jackowi lub Marcusowi (na przykład ciężko zrozumieć, co mówi nasz przełożony lub jacyś kolesie, z którymi trzeba pogadać i można w ten sposób schrzanić misję), to mają też pozytywne oddziaływanie – po trawce wszystko dzieje się wolniej, ale celować można tak, jak normalnie. A na przykład po quaaludes świat zupełnie staje i nie można się ruszyć, ale za to można zogniskować wzrok na jakiejś osobie lub odległym punkcie i jest czas na ocenę sytuacji. Ale, ale – narkotyki oczywiście uzależniają. Marijuana po piętnastu jointach, quaaludes po dziesięciu dawkach i tak dalej. Z nałogu wyjść stosunkowo łatwo, ale są inne zagrożenia w postaci na przykład drug testu na komisariacie. Też jest prosty niby (wodzenie wzrokiem, czyli celownikiem sterowanym lewym analogiem za palcem), ale jak się na niego nie stawimy to spada oczywiście reputacja naszemu koleżce. Wszystko to niby ładnie jest wykombinowane, ale wcale nie do końca. Przynajmniej w becie, którą ogrywałem. Gra jest po prostu zbyt łatwa, a konsekwencje złych uczynków jakoś nie specjalnie przerażają. Samo zaś łażenie po mieście jest trochę nudne – biegamy po uliczkach i zaułkach, gdzie łapiemy niedobrych dilerów (mają nad głową oznaczenie, czym handlują) oraz aresztujemy prostytutki. A tak na marginesie – o ile od dilerów można coś kupić, tak od panienek lekkich obyczajów nic nie uzyskamy za mamonę... W końcu bez przesady z tą bezpruderyjnością, nie? Próbujemy też nowych drugów lub je sprzedajemy (dla zabawy, dla zarobku), trochę strzelamy (słabe autocelowanie) i bijemy, ale i jedno i drugie jest marnie wykonane. No i oczywiście wykonujemy jakieś tam zadania, które przed nami szefowie stawiają.

Grafika dość przeciętna i prosta, za to dźwięk jest niezły – na soundtracku między innymi Cypress Hill, zaś głos po Forzensky'ego podłożył nasz ulubiony twardziel – Michael Madsen, a pod Marcusa – Bill Bellamy.
Czy warto czekać na NARC? Nie będzie to jakaś super pozycja, choć klimat ogólnie można uznać za niezły, bardziej życiowy (czyli brudny) niż w większości gier o policjantach i złodziejach. A że skandalizująca? Cóż, o to zazwyczaj właśnie chodzi zarówno twórcom, jak i wydawcom. Ja w każdym razie bawiłem się nieźle pomimo niedoróbek i błędów. Mam nadzieję, że ukończona wersja będzie ich pozbawiona.

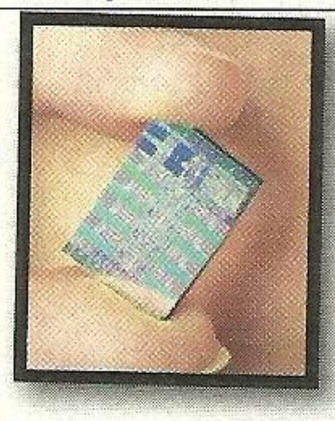
Marcellus ■ ■



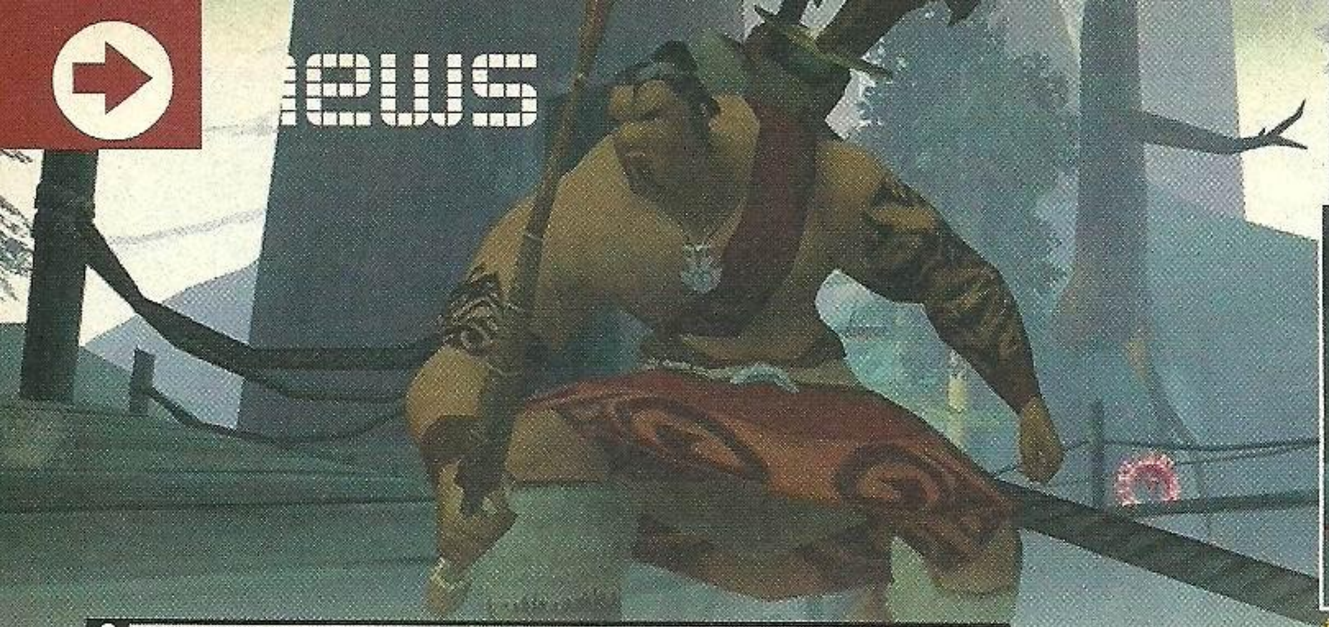
THE CELL POKAZANY ŚWIATU

> Szczegółowe informacje o sercu PlayStation 3

The Cell, procesor konstruowany przy współpracy inżynierów z Sony Computer Entertainment, IBM i Toshiby może okazać się mini rewolucją w temacie multimediów. Scalak znany jest Wam głównie jako procesor, który w przyszłości napędzał będzie PlayStation 3, ale to zaledwie jedno z kilku urządzeń, które obsłuży ten układ. Na konferencji prasowej w San Francisco ujawniona została specyfikacja techniczna The Cell, co w pewnym sensie rzuciło nieco światła na możliwości PS3. Procesor składał się będzie z ośmiu współpracujących ze sobą jednostek wykonanych w 64-bitowej architekturze. A dokładniej – pojedynczej, 64-bitowej jednostki zarządzającej (Power Processing Element) oraz ośmiu współpracujących z nią niezależnych procesorów (Synergistic Processing Elements). The Cell zbudowany został w technologii 90nm (jak większość współczesnych procesorów PC), jednak w jego wnętrzu udało się upchnąć blisko 234 miliony tranzystorów! To ponad dwukrotnie więcej, niż w najnowszym dziecku AMD – Athlonie 64 4000+ (zaledwie 105.9 mln tranzystorów). Jednostka pracuje z częstotliwością 4 GHz, a jej wydajność sięga blisko 256 gigaflopów (miliardów operacji zmiennoprzecinkowych na sekundę). To potwornie dużo – najszybsze Pentium 4 wyciśnie maksymalnie 30 gigaflopów.



Pojawiły się jednak wątpliwości, czy oprogramowanie tak złożonej (wieloprocesorowej jakby nie było) architektury nie będzie przypadkiem ZBYT skomplikowane. IBM uspokaja jednak, że układ można zaprogramować na kilka sposobów, więc nie powinno być problemu z doborem metody. Inna sprawa, że kompilatory C, C++, itd. udostępnione zostaną programistom jako „open-source", więc najnowsze sztuczki w programowaniu The Cella roznosić się będą z prędkością światła. Pojawiły się także obawy, czy taka konstrukcja nie będzie się zbyt szybko grzała, ale inżynierowie uspokajają, że układ zadowoli się chłodzeniem powietrzem. Jeśli dołożyć do tego fakt, iż NVIDIA dłubie przy układzie graficznym nowej generacji, to może się okazać, że czekamy na ekstremalnie szybką konsolę, która wedle plotek uderzy do sklepów w połowie 2006 roku. ■ ■



DEV: BOTTLEROCKET WYDAWCA: SONY KONSOLA: PS2 TERMIN: MARZEC

RISE OF THE KASAI

> Początek i koniec Rau widziany oczyma Tati

Czy jesteście ciekawi, co działo się z potężnym Rau dziesięć lat po wydarzeniach z The Mark of Kri? To proste, zginął w niewyjaśnionych okolicznościach. Natomiast Tati, jego młodsza siostra, która właśnie ukończyła 20 lat, podąża śladami starszego brata po wojowniczej ścieżce. W przeciwieństwie do Rau, który zabijał i maltretował jak prawdziwy wojownik (z honorem), Tati walczy strasznie popisowo i sadystycznie. Krojąc przeciwników na plasterki nie odmawia sobie widowiskowych salt, stawania na głowie i temu podobnych akrobacji. Na pewno nie takiego obrotu spraw spodziewali się fani tego tytułu, w związku z czym akcja gry sięgnie także do wydarzeń poprzedzających The Mark of Kri o całą dekadę. Rise of the Kasai to wyprawa zarówno w przeszłość, jak i przyszłość baśniowego świata, a zadaniem łącznie czterech grywalnych postaci będzie wyjaśnienie wątku mrocznej energii Kasai.. Pomocny na pewno okaże się Kuzo – przyjaciel i duchowy ochroniarz naszego olbrzyma oraz fakt, iż Tati nosi na plecach piekielną pieczęć. Dzięki przeklętemu znakowi dziewczyna między jedną, a drugą walką potrafi przywołać złe duchy, które pomogą jej na przykład w penetracji niezbadanego obszaru, bądź zwyczajnym znikaniu. Aha, dziewczyna nie jest tak potężna, jak jej starszy brat, w związku z czym za nic w świecie nie udźwignie ogromnego topora, jaki miał w zwyczaju nosić przy sobie Rau. Zamiast tego Tati wymiata lekkimi sztyletami, włócznią, ostrzami najprawdopodobniej podwędzonymi Voldo z SC2 oraz... grzybami! Zastanawiacie się, jak groźne potrafią być grzybki? Te, których używa Tati emitują trującą substancję, a w najlepszym przypadku eksplodują przeciwnikom w twarz! Jedna z opcji zakłada, że podczepiony pod nieświadomego oponenta grzybek powędruje z nim do większego skupiska wrogów i dopiero tam dokona stosownych spustoszeń. Fajne te muchomory.

Największą zmianą od czasów Mark of Kri jest to, że gra nie będzie dłużej przygodą jednej osoby. Mało tego – jeśli podepniecie drugi kontroler Rise of the Kasai da się ukończyć na podzielonym ekranie w trybie kooperacji! W ogóle współpraca odegra tu ważną rolę, a autorzy zachęcają do multiplayera także w trybie online. Nie zabraknie sytuacji, w których jedna postać zwabi przeciwników w określone miejsce, tylko i wyłącznie po to, aby stojący gdzieś na uboczu player-numer-dwa przeciął linę, bądź rozwalił podpórki trzymające tamę. Takie operacje wykończą stada przeciwników bez zbędnego machania toporem. Zespół BottleRocket (byłe Sony San Diego) sprawił się na tyle dobrze, że nawet odejście towarzysza (na przykład wylogowanie się drugiego gracza z sieci) nie zakłóci dalszej wędrówki głównego bohatera. Mocnym punktem Mark of Kri były rewelacyjne animowane filmy kładące ogromny nacisk na humor sytuacyjny. Ciężko pisze się o dowcipie, po prostu musicie uwierzyć, że będzie to mocny punkt także tej części gry. Co więcej, Rise of the Kasai powstaje już blisko dwa lata. Czas, jaki developer poświęca tej grze jest imponujący – prawdopodobnie za miesiąc przekonamy się o rezultatach. ■■

Ciekawie zapowiada się tryb kooperacji dla dwóch graczy, a zwłaszcza wspólnie organizowane zasadzki.

Tati dojrzala i na pewno będzie świetną, grywalną alternatywą dla ociężałego Rau.

Rau wycina z łuku zawartość przepływającej nieopodal łodzi. Choć ta mgła w tle nie wygląda obiecująco..

RED NINJA: END OF HONOR

> Zgrabniejsza, niż Hayabusa...

DEV: TRANJI WYD: VIVENDI KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: MARZEC

Deweloper Tranji za cel obrał sobie przygotowanie najskromniej ubranej zabójczyni w historii gier video. Kurenai, bo tak nazywa się bohaterka Red Ninja (zaś jej imię oznacza po japońsku krew, czerwień, karmazyn itp.), jest śliczną, zgrabniutką i obowiązkowo czarnowłosą dziewczyną odzianą w przewiewny szlafroczek... i niewiele więcej. Kończąc uwagi na temat jej wyglądu, należy szybko dodać, iż Kurenai jest doskonałą zabójczynią i do perfekcji opanowała sztukę posługiwania się Tetsugenem – metalową linką zakończoną ostrzem. Dziewczyna bez problemu przecina oponentów na pół, urywa im kończyny i ogólnie pozostawia ich w kałużach krwi. Skąd ta bezwzględność? Kurenai za młodu napadnięta została przez klan Czarnych Jaszczurów, który zmasakrował jej ojca, a ją samą pozostawił w lesie radośnie dyndającą na gałęzi. Dziewczę jednak nie umarło, bo gry by nie było, więc zostało cudem uratowane przez konkurencyjny klan ninja. I tak się to wszystko zaczęło.

Czerwony szlafroczek i kosa w łapie. Ciekawe...

Używając morderczego Tetsugena dziewczyna potrafi wysłać do piachu nie jednego, lecz kilku przeciwników naraz. Trzymając oponenta na końcu broni może obiec go w taki sposób, aby stalowym drutem zaczepić jeszcze kilku wrogich typków. Ogromną rolę w walce odegra dystans. Jeśli podstępni wrogowie znajdą się poza zasięgiem broni, Kurenai trzaskać będzie z Tetsugena niczym z bicza. Brzmi to wszystko dosyć dziwnie – na pewno system wymagał będzie kilku dłuższych chwil, aby się do niego przyzwyczaić. Autorzy dadzą nam dużą swobodę, jeśli idzie o styl zabawy. To, czy przemkniecie do celu po dachach, bądź krwawo rozprawicie z typkami patrolującymi ulice, zależy wyłącznie od Waszych preferencji. Problemem gier TPP od zawsze była ta straszna, lubiąca pokazywać absolutnie wszystko oprócz walczącej postaci kamera. Sprawdzimy z czasem, jak dokładnie pokazana zostanie Kurenai podczas walk, skradania się, skakania po budynkach i zabijania morderczym drutem.

NEWSFLASH

JESZCZE NIE CZAS NA XBOX 2?

Spekulacje jakoby pierwszy pokaz Xbox 2 miał nastąpić na tegorocznym Game Developers Conference (impreza odbędzie się w dniach 7-8 marca 2005) można potraktować jako zbyt pochopne. Microsoft nie planuje przeprowadzenia żadnej, nawet najmniejszej demonstracji sprzętu wcześniej niż na zbliżającym się E3 2005 (a więc w maju). Dziwna sprawa. W 2001 roku to właśnie na GDC „Małymiękki" zademonstrował swoją pierwszą stacjonarną konsolę, zatem zniecierpliwiona społeczność graczy oczekiwała podobnego posunięcia również i w tym roku. GDC to świetna okazja, aby w spokoju i znacznie dokładniej niż na E3 zademonstrować nową platformę. Tymczasem musimy liczyć się z faktem, że do czasu E3 2005 niewiele wiadomości wypłynie na temat drugiego X'a.

BEJSBOLISTA TAKE-TWO

W tydzień po podpisaniu umowy na wyłączność z amerykańskim stowarzyszeniem Major League Baseball Players firma Take-Two zakomunikowała, że porozumienie zostało rozszerzone. Licencja po tuningu obejmie dodatkowo Major League Baseball Properties (MLBP) oraz Major League Baseball Advanced Media (MLBAM), a więc da firmie wyłączność na używanie wszystkich nazw klubów, mediów i znaczków, którym towarzyszy logo MLB. Take-Two równocześnie podpisało umowę z absolutną megagwiazdą baseballu – Derekiem Jeterem, aby własnym nazwiskiem promował linię nadciągających gier sportowych. A trzeba dodać, że plany jednego z wiodących wydawców są zacne – na licencji MLB planuje oprzeć gry zręcznościowe, symulacyjne i szeroką gamę sportowych menedżerów. Na każdym pudle z grą – twarz Dereka.

SILNIEJSZE NIŻ PC

Epic Games, podobnie jak większość liczących się producentów, dłubie już przy grach, które zmierzają docelowo na kolejną generację konsol (PS3/XBOX2). Ciekawymi spostrzeżeniami podzielił się szef Epic Games – Mark Rein. Obecna generacja konsol potrzebuje aż 80 procent mocy obliczeniowej, aby przetworzyć to, co współczesnemu komputerowi PC zabierze jedynie 5 procent. Liczby te pokazują dobitnie, jak zaawansowanym sprzętem stała się biurowa blacha. Jednak pracując przy grach nowej generacji Rein odkrył, iż nowe konsole Sony i Microsoftu wyprzedzają wydajnością najmocniejsze komputery PC. „Obie konsole jak najbardziej zasługują na tytuł Next Generation" – puentuje szef Epic Games, ale o tytułach swych gier nie bąknął ani słowa.

SCOOBY-DOO ZNÓW MERDA OGONEM

Gier dla dzieciaków nigdy za dużo – Scooby-Doo! Unmasked zaszczeka na wszystkich grywalnych platformach już we wrześniu 2005. Istnieje szansa, że jeśli nie przekroczyliście jeszcze wieku 10 lat, gra zrobi na Was odpowiednie wrażenie. Tym razem w niewyjaśnionych okolicznościach wyparuje gdzieś kuzyn żółtowłosego Freda – Jed. Ekipa oczywiście postara się go odnaleźć, ale na drodze staną im mechaniczne stwory, które Jed produkował na potrzeby filmów. Czy brat Freda rzeczywiście jest bez winy? Kto stoi za aferą? Czy Fred czuje coś do Daphne? Odpowiedzi po wakacjach. Nowy Scooby to trzy olbrzymie światy podzielone na odpowiednio dużą ilość plansz z ukrytymi bonusami i minigrami. Przydatne okażą się filmowe przebrania, którymi gadający pies zmyli przeciwników. Brzmi infantylnie, ale w akcji na pewno sprawdzimy.

Zastanawia nas w tym wszystkim, jak głęboka będzie gra. Kessen przechodzi totalny lifting, jak się okazuje, nie tylko wizualny. Mamy jednak nadzieję, że KOEI, które na tej serii zbudowało złote imperium, wie, czego oczekują fani.

KESSEN III

> Generale, pora zmienić taktykę!

Trzeci Kessen to spore odejście od zasad, jakimi dotąd rządziła się ta seria. Popularna japońska symulacja bitwy powoli wytraca elementy turowej strategii i uderza w kierunku siekanki czasu rzeczywistego. Nie dajcie się jednak zmylić. Pomimo tego, że jednostki kontrolować będziemy w locie, daleko jeszcze Kessenowi do rasowego RTSa. Rozgrywka toczy się teraz na granicy taktycznej strategii i szybkiej siekanki, z silnym wskazaniem na tą drugą. W każdym razie, różnicę odczują wszyscy, którzy do nieprzytomności zagrywali się w poprzednie odsłony gry. Weterani serii Dynasty Warriors także poczują się jak w domu – podobne jest w trzecim Kessenie zarówno wydawanie poleceń, jak i fizyka świata gry. Tuż po szybkim wprowadzeniu w zasady walki do Waszej dyspozycji oddanych zostanie blisko 2500 żołnierzy reprezentowanych przez dwudziestu jeźdźców. Cały ten oddział można dowolnie przesuwać po polu za pomocą lewego analoga, podczas gdy kwadrat odpowiada za cięcie wszystkiego, na co armia natrafi. Pytacie o fabułę? Kessen III zaczyna się co prawda śmiercią Nobunagi Ody, ale szybka retrospekcja cofa nas do czasów świetności japońskiego dowódcy. Historia gry opisana zostanie trzynastoma rozdziałami, których akcja toczyć się będzie w pięćdziesięciu odmiennych sceneriach. Wracając do gry – tradycyjnie już, pod prawą gałką umieszczone zostało pełne wsparcie dla ręcznie sterowanej kamery, a podręczna mapka pokazuje, gdzie jest nasz oddział, skąd atakuje wróg i dokąd iść. Prosta sprawa. Być może zasiadając do Kessena III odniesiecie wrażenie, że jest to kolejny japoński slasher. Wszak pierwsze levele gry nastawione będą na czystą masakrę. Gdy zawędrujecie głębiej w scenariusz okaże się jednak, że takie komendy jak wycofanie, zwarcie szeregów, czy wybór rodzaju ataku mają istotne znaczenie. Każdy rozkaz ukryty został po odpowiadającym mu przyciskiem pada, a opanujecie je przeglądając szybki tutorial. Nie bez znaczenia dla losów bitwy pozostanie fakt, iż oficer, na którego się zdecydujemy potrafi wpływać na swych podwładnych. Umiejętności te pozwalają na manipulowanie, bądź rozbijanie w pył ogromnych ilości przeciwników. Na przykład – wybierając komendę „support" zapewnicie dodatkowe wsparcie dla walczącego garnizonu, natomiast „Samurai" wyśle samego oficera na jednoosobową wyrzynkę. W tym drugim przypadku odpalona zostanie minigra, w której należy szybko jeździć między żołnierzami wroga i tłuc ile popadnie. Im lepiej poradzi sobie oficer w samobójczej akcji, tym lepsze przedmioty i dopałki otrzyma po bitwie. Aha, taki jednoosobowy wypad nosi nazwę Rampage Mode i powinien przypaść do gustu miłośnikom solidnej wyrzynki. Koei otworzyło biura w Europie i Kessen III ukaże się i u nas. ■■

KOEI widocznie zależy, aby seria Kessen wytraciła strategiczne korzenie i stała się rasowym RTSem.

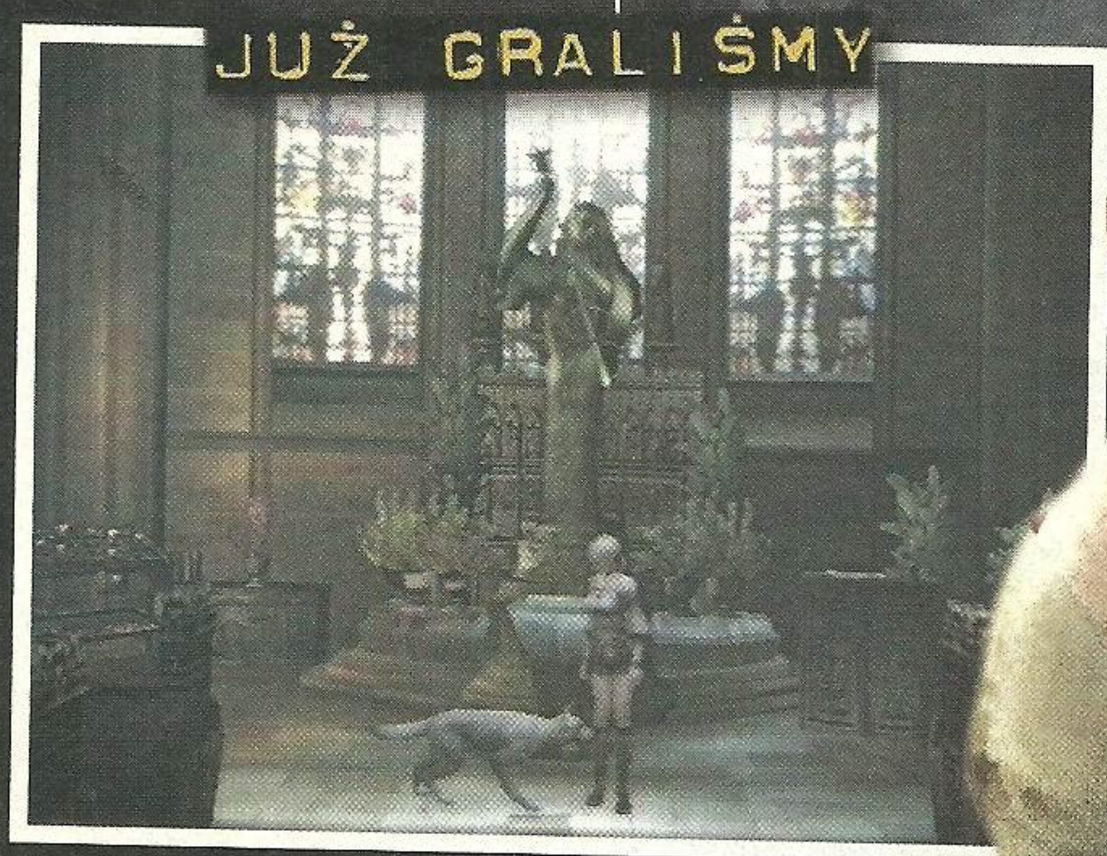
Będziecie w szoku widząc, ile jednostek przemieszcza się przez kadr.

Konnica Nobunagi w heroicznym ataku na grupkę spacerujących wieśniaków.

ZA DUŻO CZARNOWŁOSYCH DZIEWCZYNEK W HORRORACH? CZAS NA BLONDYNKĘ.

HAUNTING GROUND

Fiona. Młoda, drobna blondyneczka z czarującym uśmiechem, dużymi niebieskimi oczami i do tego bardzo seksowna, ale bardziej skromna niż wyzywająca. Co taka postać robi w potężnej posiadłości, po której grasuje zboczony, średnio rozgarnięty troglodyta, wyglądający na syna orangutana i Yeti? Cóż, ode mnie się tego nie dowiecie, a dziewczyna powie Wam sama tylko tyle ile pamięta, a że straciła pamięć to już inna sprawa. Przygodę, a może raczej koszmar, bo wcale przyjemnie nie będzie, Fiona rozpoczyna w klatce. Siedzi w niej zamknięta, a pilnuje jej wspomniany przed chwilą nieprzyjemny jegomość – Debilitas. Na dodatek dziewczyna ma na sobie tylko niezbyt duży kawałek materiału, który tak naprawdę więcej odsłania niż zasłania. Jak przez mgłę do świadomości Fiony przebija się widok samochodu wpadającego na ułożone przy drodze ścięte drzewa.



Strach się bać

Klimat. Trzeba przyznać gościom z Capcom, że potrafią stworzyć horror utrzymujący gracza w napięciu, choć do tej pory przeciętnie im to wychodziło. Resident Evil zawsze bliżej miał do strzelanki i jakoś specjalnie straszny nigdy nie był. Haunting Ground, mimo iż typowym survival horrorem nie jest, znacznie bardziej potrafi przestraszyć niż seria gier o zombiakach. Autorzy używają określenia Panic Action, a to dlatego, że Fiona bardzo łatwo wpada w panikę. Wydaje się to bardzo nienaturalne, kiedy normalny gliniarz, czy też przeciętny facet (jak w Silent Hill), staje nagle przed piekielnymi istotami rządnymi krwi i zupełnie się tym zdaje nie przejmować. Bohaterka nowej gry Capcomu na szczęście nie jest wyprana z emocji. Doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że znalazła się sama w tajemniczym, nieprzyjemnym domu, a także wie, że gonią ją niezbyt zdrowe psychicznie osoby, chcące pozbawić ją życia. Na dodatek Fiona nie bardzo potrafi się bronić. Może, co najwyżej kogoś kopnąć drobną nóżką. I właśnie dlatego się boi. Panika. W obliczu ciągłego zagrożenia, gdy jest się zmuszonym do zachowania czujności na każdym kroku, gdy jest się pożeranym od środka przez niepewność, czy aby za rogiem nie czai się szaleniec, powoli zaczyna mieć się problemy z uspokojeniem się. Nerwy powoli biorą górę, aż w pewnym momencie coś w człowieku pęka. Gdy do tego dochodzi Fiona rzuca się przed siebie w szaleńczym biegu wpadając na każdą przeszkodę, czy to ścianę, czy stół. Cholernie spodobał mi się ten pomysł, bo już od dawna czekałem na grę, w której bohater będzie miał problemy z opanowaniem strachu.

Nemesis

Tak można opisowo nazwać każdego z przeciwników dziewczyny, których tak nawiasem mówiąc jest pięcioro. Nie, nie pomyliłem się. Przez całą grę tylko pięć postaci będzie chciało zabić Fionę. Nie ma żadnych przechadzających się po korytarzach domu zombiaków, a po podwórku nie biegają piekielne psy. Cała zabawa polega na tym żeby uciekać, gdy wpadnie się przypadkiem na nieustępliwego oprawcę. Jednym z nich jest, znany już Wam pewnie ze screenów, Debilitas, potężny przygłup, któremu najwyraźniej przypadło do gustu seksowne ciałko Fiony. Gość stosuje metodę podrywu „na Neandertala", bijąc dziewczynę swymi ogromnymi pięściami. Każde jego pojawienie się sprawia, że włącza się silenthillowa muzyka – coś, co brzmi jak melodia z pozytywki nagrana na taśmę, którą ktoś później puścił w zwolnionym tempie, do tego dokładając odgłosy potężnych maszyn fabrycznych - a gdy uderzy dziewczynę obraz powoli zaczyna tracić kolory, na ekran nakłada się ziarnisty filtr. To znak, że bohaterka zaczyna powoli panikować i jeśli się nie oddali wystarczająco daleko albo gdzieś nie schowa, rzuci się z pewnością w szaleńczy bieg, co najczęściej kończy się śmiercią. Przeciwnicy, choć bardzo im zależy na główce Fiony, nie mają ochoty biegać za nią po całym domu w kółko. Jeśli się zmęczą, a dziewczyna zachowa trochę sił, to z pewnością uda jej się uciec i trochę uspokoić. Lepiej jednak znaleźć sobie miejsca, w których można spróbować się skryć. Gdy przechodzi się obok nich pojawia się na ekranie komunikat, że być może warto się tam schować. Przeważnie bohaterka wchodzi do szafy albo pod łóżko i gdy już tam siedzi pokazana jest postać goniącego, rozglądająca się za graczem. Przeważnie takie poszukiwania kończą się niepowodzeniem, ale trzeba pamiętać, że dwa razy na tą samą sztuczkę nikt nie da się nabrać. Nawet tak głupi koleżka jak Debilitas. Dlatego też warto szukać nowych kryjówek, tak na wszelki wypadek.

Oczywiście większość ze spotkań jest z góry ustalona przez autorów, ale należy wziąć pod uwagę, że łatwo wytropić głośno zachowującą się osobę. Po posiadłości latają maleńkie, świecące na niebiesko kuleczki, których dotyk przeraża Fionę tak bardzo, że dziewczyna aż krzyczy ze strachu. Już nie mówię o tym, że kiedy przypadkowo wpadnie się przez takie stworzonka w panikę, bohaterka będzie się niemiłosiernie drzeć. I zgadnijcie kto przyjdzie ją uspokoić...

...pies.

Fiona to dziewczę o dobrym sercu i nie mogła stać z założonymi rękoma widząc krzywdzonego psa. Za dobroć, jaką mu okazała, Hewie (tak się wabi urocza psina) będzie towarzyszyć bohaterce przez całą grę. Nie wiem jakiej rasy przedstawicielem jest ten czworonóg, ale na pewno jest bardzo odważny i wrogo nastawiony do osób, chcących zrobić krzywdę Fionie.

Jill Valentine na pewno nie znalazłaby wspólnego języka z Fioną. Gdzie temu uzbrojonemu po zęby Ramboidowi do seksownej, drobnej nastolatki, biegającej w za krótkiej spódniczce?

Hewie jest jak stara przekupa - jeśli nie będzie otrzymywać nagród w postaci kurczaka, albo zapomni się go poglaskać, wtedy na nic się zda wołanie o pomoc, gdy Fionę dopadnie któryś z oprawców.

■ Debilitas to jedna z najzabawniejszych postaci konsolowego światka. Ten ogromny przygłup, goniący uparcie Fionę, czasem po prostu zatrzymuje się żeby podrapać się po ...

■ Nie wiem jak długo Fiona biega po domu, ale na pewno ponad dobę - gdy zaczyna się zabawę na podwórzu jest jasno, a po pewnym czasie tą samą miejscówkę skrywa mrok. Fajnie, że ktoś o tym pomyślał.

Bardzo cieszy fakt, że w grze nie ma prawie żadnych loadingów. Jak już się otworzy drzwi do jakiegoś pomieszczenia, można do niego wbiec bez najmniejszego zwolnienia – nie ma żadnej animacji rodem z Resident Evil, czy na chwilę znikającego obrazu, jak w Silent Hill. Nie ma problemu by zrobić rundkę dookoła posiadłości, przez wszystkie pokoje i nic przy tym się nie będzie dogrywać. Super.

Przy użyciu prawego analoga można mu wydawać proste komendy, jak na przykład „ugryź". Nie raz pomoc Hewiego okaże się nieoceniona, szczególnie wtedy, gdy jego zęby przynajmniej przez chwilę zajmą uwagę oprawcy. Dziewczyna męczy się długim biegiem i kilka dodatkowych sekund na ucieczkę zawsze się przyda. Oczywiście pies ma swoją wytrzymałość i jak dostanie te kilka ciosów nożem, to już nie będzie taki chętny do współpracy. Dlatego trzeba go karmić, by regenerować mu siły.

W grze przydają się nie tylko ofensywne umiejętności Hewiego. Czasem bohaterka ma problem z dostaniem się do jakiegoś przedmiotu i wtedy można posłać po niego psa. Bardzo podoba mi się fakt, że niektóre przydatne rzeczy, jak zioła uspokajające, można znaleźć w teoretycznie pustym pokoju, jeśli tylko nakaże się czworonożnemu towarzyszowi dokładnie go obwąchać. Hewie przyda się też podczas rozwiązywania zagadek, ale oczywiście nie mam na myśli pomagania sobie psim intelektem. Po prostu czasem dwie postacie muszą stanąć w dwóch różnych miejscach w tym samym momencie.

Każdy posiadacz psa powinien zdawać sobie sprawę, że należy okazywać mu trochę czułości. Fiona może poklepać po głowie albo pogłaskać za uszami swojego nowego przyjaciela. Ta sztuczka, do spółki z jedzeniem, namówi go do bardziej aktywnej współpracy. Czasami zdarza się jednak tak, że można na przywoływać Hewiego i po kilka razy, a jemu się iść zupełnie nie chce. Prędzej nawoływanie usłyszy Debilitas, albo któryś z pozostałych świrów, i znowu trzeba będzie wiać. Nieposłusznego psa można skarcić i czasem warto to zrobić, byle nie za często, bo się obrazi.

Klimat

Wspominałem o tym, że w grze praktycznie nie ma przeciwników. Nie ma też żadnej broni, którą można byłoby wykorzystać do obrony przed szaleńczą piątką. Cała zabawa polega na bieganiu, zbieraniu przedmiotów i używaniu ich oraz rozwiązywaniu prostych zagadek. Ktoś, kto grał we wszystkie Silent Hille, nie znajdzie tu niczego, co specjalnie zmusiłoby go do myślenia. Zaryzykowałbym stwierdzenie, że zagadki są nawet prostsze niż w Residencie, ale może to tylko moje odczucie. Najważniejsze jest jednak to, że mimo pozornego braku akcji, autorom udało się wprowadzić całkiem fajny, nieprzyjemny klimat. Na przykład zastosowano bardzo fachowe kamery, ruszające się w ograniczonym zakresie, podobne trochę do tych z Code Veronica. W połączeniu z ciekawie zaprojektowanymi poziomami (jest nawet korytarz ze schodami prowadzącymi w różnych kierunkach, pod różnym kątem) udało się uzyskać naprawdę niezłe efekty – są fajnie oddalenia, najazdy kamery itp. Zdarza się, że jakiś korytarz jest tak pokazany, jakby był lekko wygięty, zaokrąglony.

Da się też znaleźć trochę silenthillowych patentów, jak pokój z bujającym się fotelem, na którym nie siedzi człowiek, a mała lalka.

Klimat potęgują też pojawiające się później dziwnie mamroczące postacie. Po prostu są i nic nie robią Fionie, ale to naprawdę mocna sprawa, widok takiego gościa tłukącego głową w ścianę albo zlizującego coś z podłogi.

Muzyka. Właściwie nie ma jej zbyt wiele, ale jeśli już się włącza to jest taka, jak napisałem wcześniej – dziwne dźwięki, połączone z przetworzoną melodią z pozytywki, czasem jakieś stukanie, rzadziej jeżdżenie łyżką po tarce. W każdym razie spełnia swoją rolę podkreślając to, co się dzieje na ekranie. Oddaje właściwe emocje, a gdy Fiona spanikuje odpala się szybki, agresywny, elektroniczny podkład. Efekt nie budzi żadnych zastrzeżeń, czego nie da się powiedzieć o lektorach. Chyba tylko Debilitas fajnie brzmi – nierozgraniety prostak, trochę ograniczony umysłowo, śliniący się na widok bohaterki i sepleniący „my darling". Szkoda mi trochę, że dziewczyna, mimo, że jest wielką panikarą, jest taka mało żywa i wyprana z emocji podczas filmików. Kłuje to tym bardziej, że ostro kontrastuje z wyglądem postaci. Chłopaki z Capcom pokazali, że nie są gorsi od mistrzów z Konami i odbajerowali Fionę bardzo ładnymi testurami, a szczególnie spodobała mi się jej twarz. Oczywiście staram się mieć na uwadze fakt, że to tylko wirtualna postać, ale nie sposób odmówić jej wdzięku. Ma naprawdę śliczny uśmiech, który podkreślają te ogromne niebieskie oczy. Zresztą patrząc na nią nie dziwię się, że jest tak bardzo rozchwytywana – któż by się nie zaopiekował tak niewinną istotą ...

Bardzo dobre tekstury twarzy to nie wszystko, co przygotowali magicy z Capcom. Można wpaść w zdumienie patrząc na animację postaci, na to jak ze strachem w oczach Fiona niezdarnie biegnie potykając się i upadając co krok, jak Hewie biega dookoła radośnie machając ogonem, czy węsząc coś przy podłodze. Zresztą to właśnie on wydaje mi się najbardziej naturalny. Gdy Fiona się na moment zatrzyma, pies siądzie sobie obok i za chwile zerknie na nią z wyraźnym znakiem zapytania w czarnych ślepiach. Napracowali się graficy, oj napracowali, trzeba im to przyznać. Ilość filtrów na ekranie jest tak duża, że nie jestem w stanie powiedzieć ile ich jest. Na pewno czasem obraz staje się ziarnisty, ale najczęściej wszystko jest zmiękczone. Widać Capcom bardzo polubił się z tym rodzajem filtrowania – jest w Shadow of Rome, jest i tutaj. Czasami zdarza się, że przedmioty ukazane na pierwszym planie są rozmazane, a wyraźniej ukazana jest biegająca w tle bohaterka. Nie jestem w stanie nazwać wszystkich sztuczek graficznych użytych w grze, ale efekt jest taki, że całość wygląda naprawdę bardzo dobrze. Zapomnijcie o jakichkolwiek kantach.

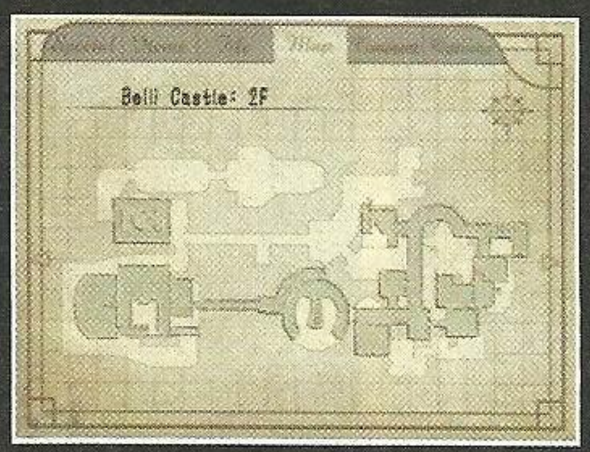
Piątka takich bossów

Nie, nie będzie o tym jak pokonać któregokolwiek z bossów. Spokojnie, nie ma powodu, by mnie linczować. Każda z postaci ścigających Fionę w końcu ją dopada w takim miejscu, z którego nie da się nawiać. Pechowo (dla nich) zawsze są to akurat jedyne miejsca, w którym dziewczyna może coś im zrobić. Cóż, takie życie. Walki z szaleńcami są o tyle ciekawe, że dziewczyna nie potrafi się sama obronić, więc trzeba korzystać z pomocy psa. Gdy on zajmuje się jakoś przeciwnikiem (na przykład skacze mu na plecy i gryzie) bohaterka musi coś przesunąć, coś rozwalić i tak dalej. W tym czasie należy pilnować zdrowia swojego i psa (tu mała uwaga, nie ma żadnego wskaźnika pokazującego stan zdrowia, więc należy patrzyć jak zachowuje się para bohaterów, czy przypadkiem nie poruszają się zbyt wolno, albo nie padają ze zmęczenia), oraz starać się opanować rosnący strach i unikać ciosów. Walki nie są megatrudne, ale za to ciekawe.

A jednak...

Haunting Ground na pewno nie będzie grą dla wszystkich. Mała ilość akcji i dość proste zagadki oraz specyficzna para bohaterów, którzy nie mają przy sobie magnum i shotguna, nie każdemu przypadną do gustu. Ja w każdym razie bawiłem się nieźle. Wy będziecie mieli okazję w kwietniu.

Mielu ■ ■



■ Porządny horror (nawet „panic action") nie może obejść się bez stopniowo odkrywanej przed graczem mapy. Okazuje się przydatna...

JUŻ GRALIŚMY

DEV: FALCOM WYD: KONAMI KONSOLA: PS2 TERMIN: MAJ

YS: THE ARK OF NAPISHTIM

> Po co komu Zelda?

Podobno nigdy nie jest za późno, by się czegoś nauczyć. Jakoś wcześniej nie zainteresowałem się serią Ys (być może dlatego, że nigdy nie pojawiła się w Europie) Ale już niedługo Falcom zadebiutuje ze swoją grą na Starym Kontynencie, a ja właśnie przed chwilą miałem przyjemność nadrobić stracony czas – spędziłem z wersją preview Ys: The Ark of Napishtim dziesięć godzin i jestem z tego bardzo zadowolony.

Historia jakich wiele – młody rycerz Adol ląduje na nieznanej wyspie po tym, jak jego statek zostaje zatopiony. W odzyskaniu sił pomagają mu dwie młode pannice połączone więzami krwi z szefem wioski – numero uno na wyspie. Ten oczywiście spogląda na nowoprzybyłego nieprzychylnym wzrokiem. Ale do czasu. Gdy Adol uratuje młodszą z dziewczyn przed wielkim potworem jego stosunki z wyspiarskim bossem ulegną znacznemu ociepleniu. W podzięce chłopak otrzymuje magiczny miecz, który dzięki specjalnym kamieniom może dopakowywać.

Zaś kamyczki wypadają z ciał zabitych przeciwników – króliczków, roślinek, piesków i innych ptaszków. Przeciwnicy nie są specjalnie pomysłowo zaprojektowani. W przeciwieństwie do bossów – ich design to prawdziwy oldschool: wielkie na pół ekranu stwory z paskudnymi pyskami i potężnymi atakami. Dużo czasu trzeba poświęcić na pakowanie broni i doświadczenia, by pokonać każdego z szefów. Co oczywiście znacznie wydłuża zabawę.

Ys to action-rpg. Bohater to mały zlepek pikseli walczący z przeciwnościami losu w czasie rzeczywistym przy pomocy miecza. W porozstawianych po różnych labiryntach skrzyniach znajduje użyteczne przedmioty i zbroje, może także zrobić zakupy w sklepach. Nie ma tutaj opcji blokowania, więc trzeba zdać się na refleks uciekając przed ciosami. I dobrze, gra się dzięki temu bardzo przyjemnie i intensywnie. Czasem przydaje się wykorzystać magiczne ataki związane z żywiołem, jaki reprezentuje dana broń.

Gra jest krwawa mimo cukierkowej oprawy, mnóstwa kolorów i stylu, w jakim jest utrzymana (sprawdźcie screeny, czysty oldschool). Można rozsmarować przeciwnika po całej planszy, a śladem walki będzie gęsta kałuża krwi. Trochę szkoda, że nie udało mi się napotkać żadnego innego rycerza i z nim zmierzyć się w pojedynku.

Patrząc na Ys nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że idealnie prezentowałaby się na handheldzie. I faktycznie, szykowana jest również wersja na PlayStation Portale, co jest znakomitą informacją. I właściwie niczym nie będzie się różnić od tej, która trafi na PS2. Nie ma tu jakiejś niesamowitej grafiki, czy efektów świetlnych, ale animacja trochę szarpie. Część kwestii wciąż jest po japońsku, zaś niektóre angielskie są napisane z błędami. Niestety, nie pokuszono się o lektorów.

Ys: The Ark of Napishtim będzie ciekawą, wartą sprawdzenia pozycją. Oby tylko fabuła nie zawiodła, choć póki co prezentowała się całkiem nieźle. Martwi mnie za to długość zabawy – w oknie ekwipunku jest miejsce tylko dla trzech broni i właśnie tyle udało mi się zdobyć. Czyżbym więc był blisko końca przygody? Tego nie wiem, gdyż zatrzymałem się na bossie, któremu absolutnie nic nie mogę zrobić. Liczę jednak, że gra wystarczy na znacznie więcej niż piętnaście godzin – mimo staroszkolnej oprawy wciąga i nie pozwala odejść od konsoli. Co bym zmienił? Dodałbym ze dwa różne ciosy, by móc klepać combosy i właściwie tyle.

Mielu ■ ■

DEV: SABER INT. WYD: ATARI KONSOLA: XBOX TERMIN: JESIEŃ

TIMESHIFT

> Czas leczy rany, ale nie wszystkie

Timeshift zapowiada się na połączenie shootera FPP z elementem dowolnego manipulowania czasem. Na pierwszy rzut oka gra wygląda, jak wzbogacona wersja Unreal Championship, a to ze względu na charakterystyczny styl wykonania pomieszczeń oraz futurystyczny klimat. Timeshift będzie jednak zupełnie inną historią, w której znaczącą rolę odegra czas.

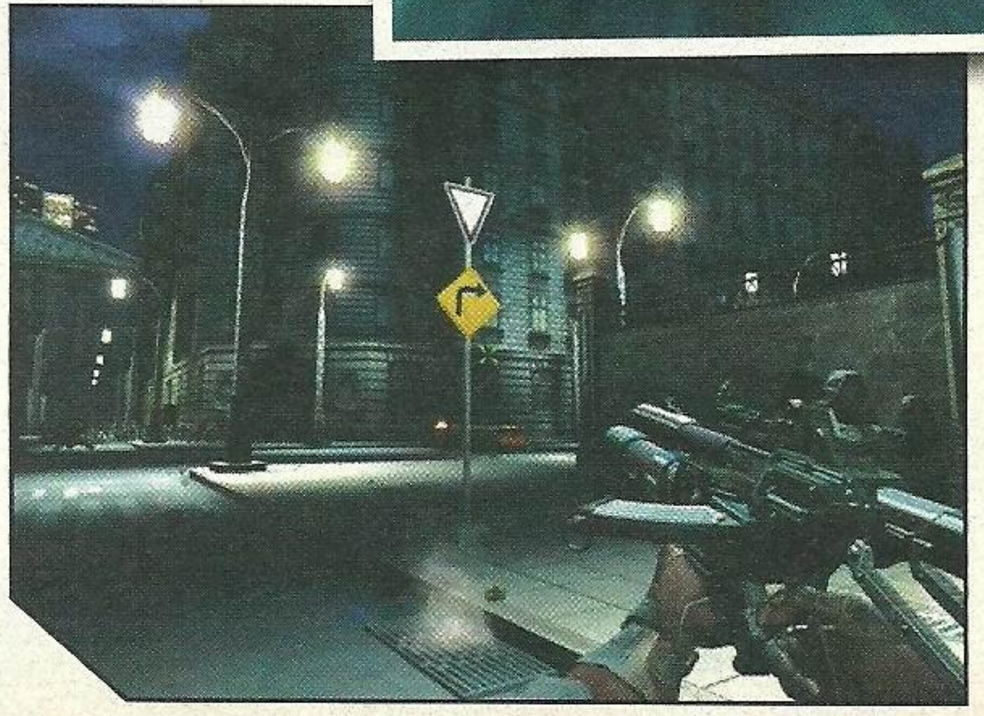
Główny bohater opowieści to chwilowo nienazwany agent zapięty po szyję w specjalny uniform, który pozwala mu manipulować czasem – cofać go, przyspieszać, spowalniać, bądź w ogóle zatrzymywać. W przeciwieństwie jednak do Księcia Persji i jego piasków, bohater Timeshift na wszelkie zmiany czasu pozostaje nieczuły. Tak więc nawet, gdy świat gry zostanie zatrzymany, bezimienny poruszał się będzie swobodnie i bez problemu.

Kilka akcji zapowiada się przepysznie. Załóżmy, że wpadacie do pomieszczenia pełnego uzbrojonych przeciwników. Jeśli cofniecie czas – wrogowie zapomną o Was i życie w bazie toczyć się będzie dalej. Możecie też wcisnąć „pauzę", zastrzelić dla przykładu jednego, bądź dwóch z nich, a następnie ukryć się gdzieś i patrzeć, jak zdezorientowani oponenci szukają logicznego wytłumaczenia dla Waszego zniknięcia. Przyda się także zwolnienie czasu, dzięki któremu dokładniej przyjrzycie się nadlatującym kulom, sprawnie je wyminiecie i poślecie strzelających zbirów do piachu. Innymi słowy – kontrolowanie czasu to szansa na sporą kreatywność w zabijaniu i autorzy wcale się z tym nie kryją. Każda sytuacja w grze została zaprojektowana tak, aby można było wpaść na przynajmniej kilka odpowiadających nam rozwiązań.

Główny zły (również tymczasowo bezimienny) na początku nie wie, z bohaterem jakiego kalibru będzie miał do czynienia, ale kiedy to odkryje, rzuci Wam po nogi kilka nieprzyjemnych kłód. Zamykające się z prędkością światła drzwi i specjalne strefy, gdzie czas nie działa to zaledwie część z nich.

Z powyższego można jednak wywnioskować, że Timeshift będzie pozycją raczej prostą. Gdzie zatem leży trudność i złożoność gry, w której cofanie czasu wymazuje strażnikom pamięć, a zwykły slow pozwala na bezstresową jatkę? Otóż pamiętajcie, że manipulowanie czasem na głównego bohatera po prostu nie działa. Czas nie wyleczy ran, a już na pewno nie wskrzesi bohatera i należy mieć to na uwadze. W tej grze można wiele, ale jak widać – nie do końca.

Poza mocą zmieniania wydarzeń bohater przeniesie w plecaku dziesięć rodzajów broni z możliwością przełączania ich na alternatywny ogień. To, plus nieograniczona inwencja w zabawach z czasem, czyni z Timeshift naprawdę łakomy kąsek. Ogromna szkoda, że gra nie ma jeszcze sprecyzowanej daty premiery, a łapki położymy na niej prawdopodobnie dopiero jesienią. ■ ■



DEV: NAMCO WYD: NINTENDO KONSOLA: GCN TERMIN: 2005

STAR FOX ASSAULT

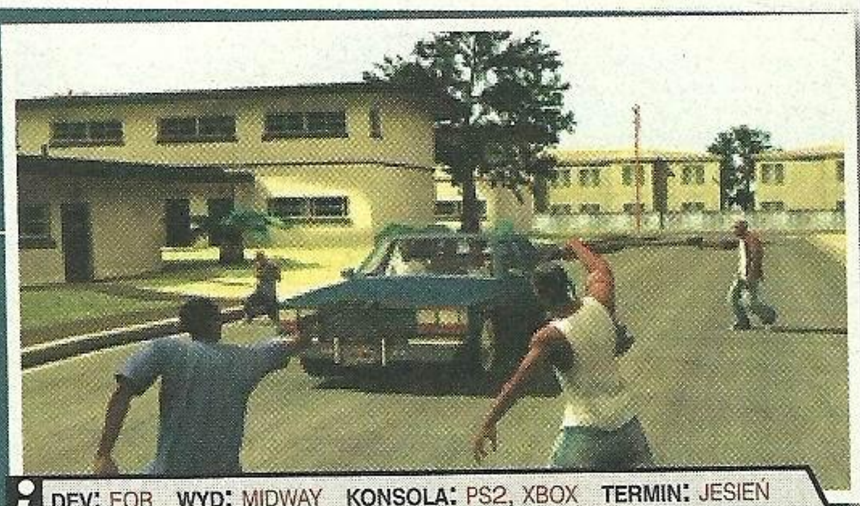
> Zwierzęta Nintendo w walce o wolność

Gry z rodziny Star Fox zawsze zaczynają się w podobny sposób. System Lylat znajduje się w niebezpieczeństwie, zaniepokojony rząd Cornerian bije na alarm i tak oto pojawia się ekipa Star Fox, której zadaniem jest to wszystko ogarnąć. Skład zespołu od lat pozostaje nietknięty, w jego szeregach znajdą się oczywiście przezabawnie ochrzczeni Fox McCloud, Slippy Toad, Falco Lombardi, Peppy Hare, jak i generał Pepper. Na głównego bohatera ponownie wylosowany został Fox (niespodzianka!), natomiast rola pozostałych postaci będzie raczej czysto doradcza. Ich zabawne gderanie usłyszycie zarówno przed, w trakcie oraz po zakończeniu misji. Powodzenia. Star Fox Assault zaproponuje zabawę w trzech trybach – Mission, Survival i Versus. Jeśli na myśl o liniowej, pogrupowanej w kolejne zadania rozgrywce zaczynacie się szczerzyć, pierwszy tryb będzie zdecydowanie dla Was. A misje w Star Foksie od lat pozostają niezmienne – zniszczyć, wysadzić, spalić bądź zlikwidować wskazane cele, przy czym zabawa toczy się zarówno w przestworzach, jak i na ziemi. Niepokojące są informacje, jakoby Mission Mode dał się ukończyć w niecałe sześć godzin. Sprawdzimy to oczywiście, gdy gra ukaże się w Europie, ale tak mało zabawy w zamian za spore pieniądze nie jest plotką optymistyczną. Być może z tego właśnie powodu wprowadzono Survival – szybką przeprawę przez odblokowane plansze bez możliwości zapisania stanu gry. Tradycyjnie, w Star Fox Assault mamy do czynienia ze strzelanką „na szynach" – lecącym stateczkiem manipulujemy w dość ograniczonej przestrzeni nieodmiennie pędząc do przodu. Inaczej z zadaniami naziemnymi, pędzącego na nóżkach McCloud można wyhamować i zmusić do strzelania z miejsca. Oby tylko ilość przypadkowych zgonów nie była zbyt wysoka, bo w takich przypadkach tryb survival męczy. Problemem może być też mała różnorodność misji – wszystkie, zarówno te w powietrzu jak i na ziemi polegać będą na niszczeniu wskazanych celów i niczym więcej. Ponadto gra nie będzie karała za utratę przyjaciół. Jeśli w trakcie misji ktoś zestrzeli Wam żabkę-przyjaciela, bądź kumpla-królika, to w następnej wyprawie ponownie dołączą oni do składu, jak gdyby nigdy nic. Dziwne. Do gry wracają także ogromni bossowie, których spotkacie pod koniec każdego levelu. Pierwszym z nich będzie Oikanny, wielka małpa żywcem wyciągnięta ze Star Fox 64. Wraz z nią powraca też znajomy schemat walk, a więc namierzanie czułych punktów bossa i katowanie ich, aż do totalnego zniszczenia. Jednak żaden z szefów nie zginie, dopóki nie zaprezentuje Foxowi swych morderczych wcieleń, dlatego walki będą raczej długie i trudne. Cóż, nawet w dobie świetnych strzelanek tpp, Star Fox Assault może okazać się atrakcyjną ofertą. Omijanie asteroidów i wybijanie nadlatujących chmar nieprzyjaciół to fajna, ponadczasowa sprawa. I już mniejsza z tym, że podobne akcje widzieliśmy w pierwszym Star Foksie z roku 1993. Niezbyt dobrze zapowiada się tryb multiplayer, a to przez niski poziom rozbudowania. Zaledwie versus deathmatch i team deathmatch – przyznacie, że to niewiele. Nie będzie kooperacji, ani nic w ten deseń. Szkoda, bo Star Fox Assault, jako rasowa strzelanina na GCN wyraźnie się o to prosi. ■ ■

FEAR & RESPECT

> Pora zawalczyć o własne podwórko w LA

Nie ma najmniejszych wątpliwości, jaki gatunek gier znajduje się aktualnie w mainstreamie. Po spustoszeniu dokonanym przez GTA:SA, każda większa firma planuje stworzenie własnego gangsterskiego symulatorka, którego akcja obowiązkowo toczyć się będzie w wielkim mieście. Fear and Respect to opowieść o „jednym dniu z życia ulicy", gdzieś w centrum południowego Los Angeles, zaś powstawaniu gry towarzyszą wielkie (w pewnych gronach) nazwiska. Za scenariusz, reżyserię filmów i czuwanie nad całokształtem projektu wziął się reżyser John Singleton, facet odpowiedzialny m.in. za film „Chłopaki z sąsiedztwa". Duży wpływ na wizerunek gry będzie miał również Snoop Dogg, który wcieli się w jednego z bohaterów gry. Wykonanie Fear and Respect wzięła na siebie firma Edge of Reality, dłubiąca wcześniej przy takich projektach jak The Sims oraz Shark's Tale na PS2. „Chcemy, aby gracze jak najwierniej doświadczyli życia na przedmieściach Los Angeles" – mówią twórcy. Celem autorów nie jest kopiowanie ostatniego GTA. Wprawdzie gra ze stajni Rockstar strasznie im się podobała, ale w Fear and Respect chodzi o większy nacisk na dramaty i zakręty życiowe bohatera. „Na co dzień nie biegasz przecież z wyciągniętą spluwą i nie kradniesz samochodów, nie bijesz przechodniów i nie strzelasz stojąc na środku ulicy" – dodają autorzy. Głównym bohaterem gry będzie Goldie (Snoop), który świeżo opuścił więzienie. Niestety, jego siostrzeniec wpada w poważne kłopoty i jedynym sposobem, aby mu pomóc, będzie ponowne zasilenie szeregów podejrzanych ziomali. Czemu Snoop? Twórcy gry uważają go za jednego z najbardziej rozpoznawalnych ludzi na świecie, który dodatkowo wychował się na ulicy i doskonale zna jej problemy. Bardzo interesująco zapowiada się system zdobywania szacunku – w zależności od tego, jak poprowadzicie akcje i dialogi w grze – inne czekają Was konsekwencje działań. Czyżby Fear and Respect zapowiadał się na nieliniową grę, w której zbyt brutalny Goldie totalnie zmieni przebieg scenariusza? Odpowiedzi na te i inne pytania podamy, gdy tylko wypłynie więcej informacji o tej grze.
Bądźmy w kontakcie. ■ ■



DEV: EOR WYD: MIDWAY KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: JESIEŃ

NEWSFLASH

SHINY PONOWNIE W MATRIXIE

The Matrix: Path of Neo będzie kolejnym tytułem ze świata zielonych cyfr radośnie przelewających się w dół ekranu. Shiny Entertainment, zespół stojący za grą Enter the Matrix ponownie bierze się do pracy, wspomagany przez takie nazwiska jak Joel Silver i bracia Wachowscy. W grze pokierujemy losami Neo, któremu towarzyszyć będziemy podczas kluczowych dla filmowej trylogii wydarzeń. Oprócz Neo, scenariusz gry uzupełnią Trinity, Morpheus oraz agent Smith, którzy przemówią głosami aktorów z filmu.

TAKE 2 ZAPOWIADA TRZY GRY

Reservoir Dogs, Carmageddon i Conflict: Global Terror - te gry wypuści Take Two po porozumieniu, jakie zawarło z developerem SCi Games. Carmageddon będzie próbą odświeżenia starego jak świat tytułu, którego obie części ukazały się na PC (samochód gnojący przechodniów), Reservoir Dogs to gra na podstawie kultowego filmu Quentina Tarantino (*Wściekłe Psy*), zaś Conflict: Global Terror (na screenie) to oczywiście kolejna odsłona serii Conflict, która tym razem opowie o współczesnej walce z terroryzmem.

KOEI OTWIERA NOWE STUDIO

Ulubiona firma Nobunagi Ody rozrasta się w szalonym tempie, w związku z czym otworzyła nowe studio developerskie na terenie Singapuru. Nowe biuro pomieści ponad setkę programistów, których zadaniem będzie skoncentrowanie się na grach stricte online. Pierwszą grą, która opuści studio w Singapurze będzie Romance of the Three Kingdoms Online, a zobaczymy ją nie wcześniej, niż w 2007 roku. Czyli nieprędko...

LEGENDA O STARCRAFT: GHOST

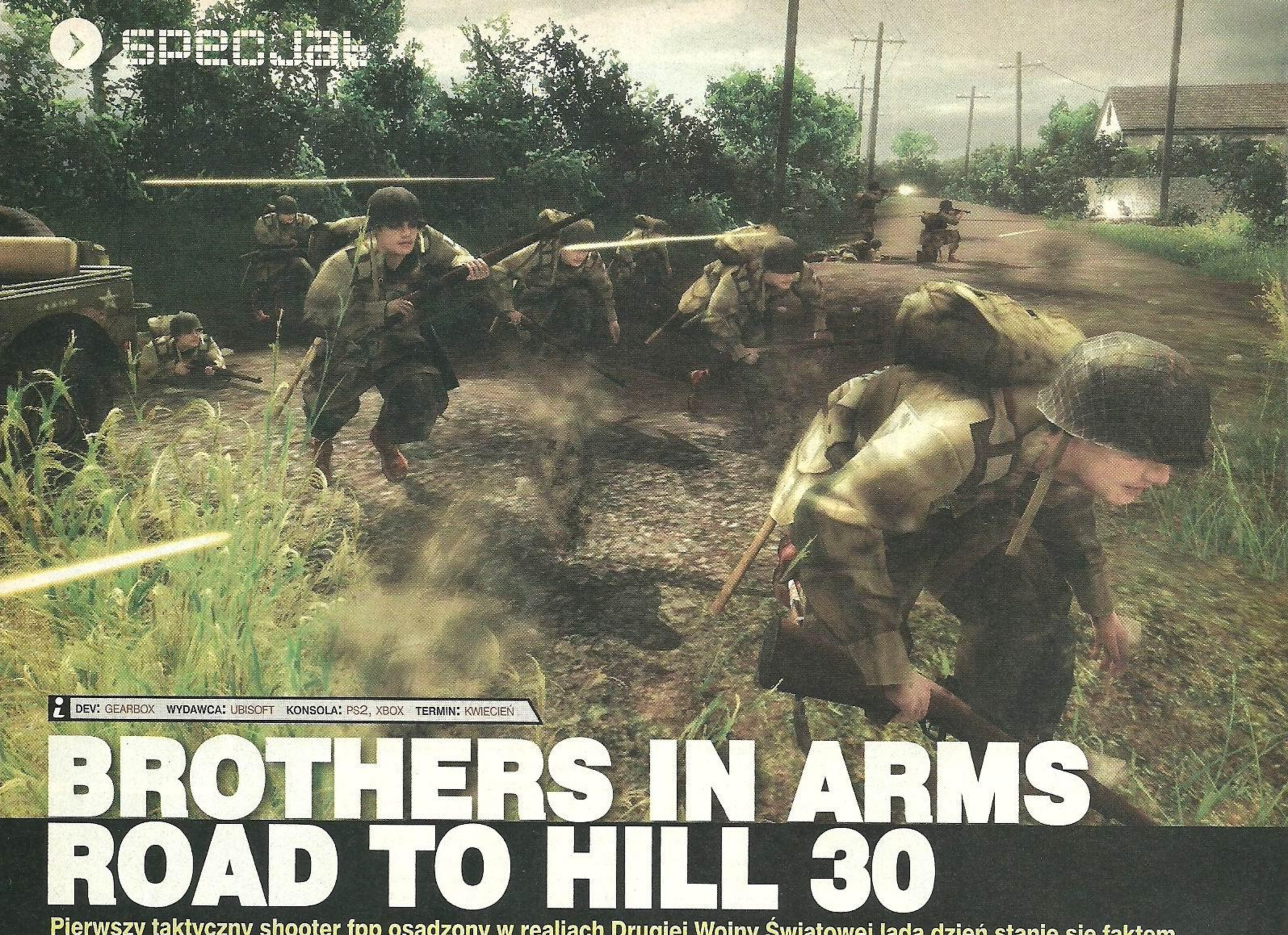
Oto jedna z gier, która nie potrafi ujrzeć światła dziennego, mimo, iż prace nad nią ruszyły kilka lat temu. Jakiś czas temu zmieniona została ekipa developerska, a teraz coraz częściej mówi się o tym, że być może Ghost przeskoczy już na kolejną generację konsol. Termin wydania gry jest wciąż nieznany.

KILLER 7 I ZABÓJCZE OPÓŹNIENIE

Tajemniczy Killer 7, a więc najnowszy projekt Capcom miał pierwotnie ukazać się w Japonii 24 marca 2005. Z nieokreślonych przyczyn data premiery została przesunięta na maj. Termin wydania Killer 7 w USA ustalony został na czerwiec i dotyczy zarówno GCN, jak i PS2.

ZOMBIAK STUBBS

Bungie bawi się w wydawcę - po ukończeniu Halo 2 firma udzieliła błogosławieństwa Wideload Games i obdarowała ją silnikiem Halo. Efektem tego będzie horrorek Stubbs The Zombie opracowany właśnie przez Wideload, a wydany przez Bungie na Xboxa i Pecety. W grze, dość niespodziewanie, wcielimy się w rolę podgniłego, wyjącego i zmierzającego wolnym krokiem do przodu zombiaka. Ma to być skradanka. Więcej szczegółów wkrótce...



DEV: GEARBOX WYDAWCA: UBISOFT KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: KWIECIEŃ

BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

Pierwszy taktyczny shooter fpp osadzony w realiach Drugiej Wojny Światowej lada dzień stanie się faktem. Czy autorom uda się odświeżyć skostniały nieco gatunek? Wygląda na to, że jak najbardziej!

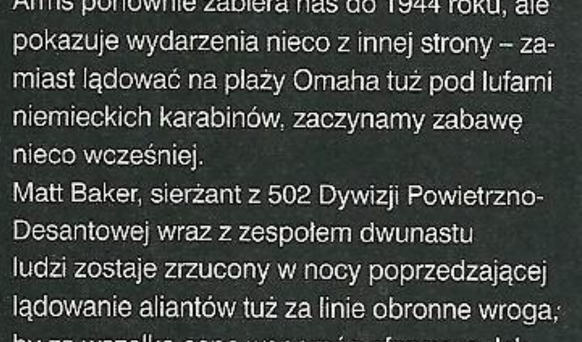
D-Day i inwazja na Normandię to niezwykle wdzięczny temat na grę, o czym przekonaliśmy się choćby ponad dwa lata temu wraz z Medal of Honor Frontline. Brothers in Arms ponownie zabiera nas do 1944 roku, ale pokazuje wydarzenia nieco z innej strony – zamiast lądować na plaży Omaha tuż pod lufami niemieckich karabinów, zaczynamy zabawę nieco wcześniej.

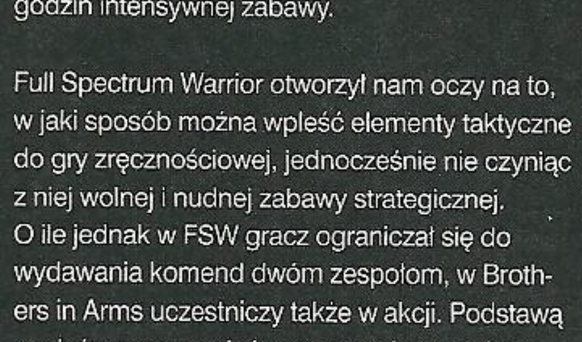
Matt Baker, sierżant z 502 Dywizji Powietrzno-Desantowej wraz z zespołem dwunastu ludzi zostaje zrzucony w nocy poprzedzającej lądowanie aliantów tuż za linie obronne wroga, by za wszelką cenę wspomóc ofensywę. Ich zadanie polega na szeroko rozumianej dywersji – mają wysadzać stanowiska karabinów maszynowych i artylerii przeciwlotniczej, odciąć drogę, którą Niemcy wożą zaopatrzenie do bunkrów i tak dalej. Krótko mówiąc – nie stają naprzeciw całej faszystowskiej armii, ale działają na tyłach wroga, gdzie mimo wszystko szkopów nie brakuje. Niestety, nie wszystko idzie według planu i spadochroniarze lądują daleko od wyznaczonego celu, a dodatkowo są rozproszeni. Zadanie Bakera polega na odnalezieniu pozostałych członków oddziału i okopaniu się na linii Rudawki... To znaczy na strzelaniu, wysadzaniu i gnaniu do przodu. Na Bakera i jego ludzi czeka osiemnaście misji bojowych, a na gracza mniej więcej tyle samo godzin intensywnej zabawy.

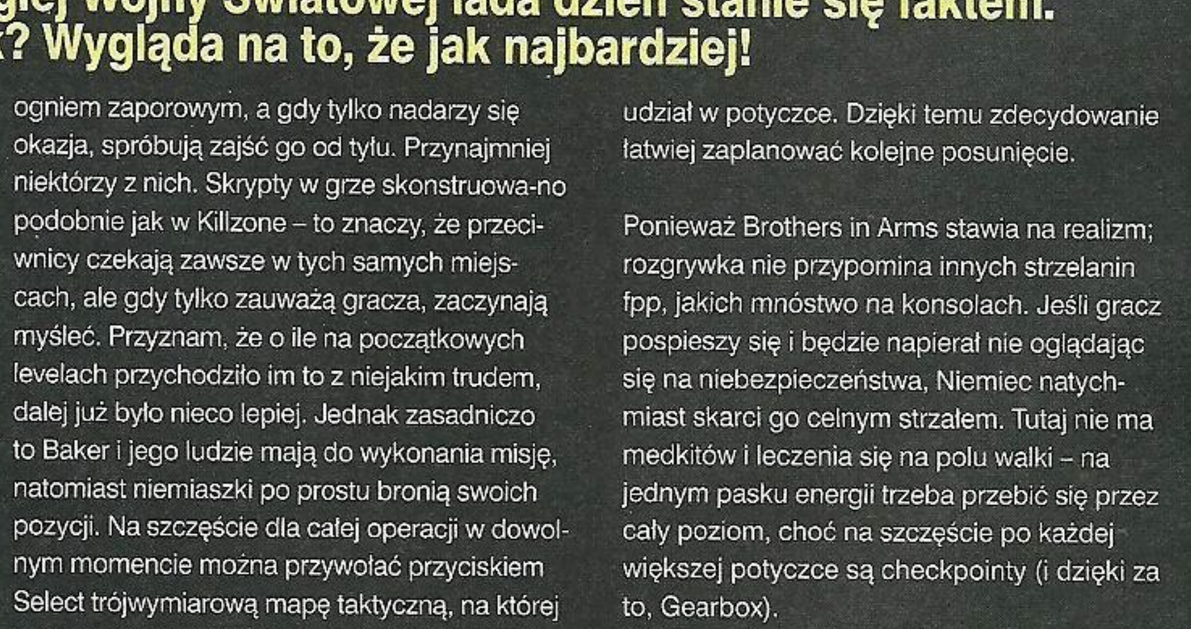
Full Spectrum Warrior otworzył nam oczy na to, w jaki sposób można wpleść elementy taktyczne do gry zręcznościowej, jednocześnie nie czyniąc z niej wolnej i nudnej zabawy strategicznej. O ile jednak w FSW gracz ograniczał się do wydawania komend dwóm zespołom, w Brothers in Arms uczestniczy także w akcji. Podstawą są dwie rzeczy: ogień zaporowy (supression fire) i zachodzenie przeciwnika z boku (flanking). Bez opanowania podstaw taktyki nie ma najmniejszych szans na powodzenie misji – wróg nie śpi i ma niezwykle celne oko tudzież boleśnie raniące pociski. Całość wymaga nie tylko błyskawicznego podejmowania decyzji taktycznych, ale także zręczności w palcach i celnego oka. Bo mimo faktu, że niemieckie oddziały atakujące gracza nie składają się z setek chłopa, to jednak nie są to tylko szkopki do bicia. Tak jak nasi żołnierze, potrafią zaskoczyć gracza ogniem zaporowym, a gdy tylko nadarzy się okazja, spróbują zajść go od tyłu. Przynajmniej niektórzy z nich. Skrypty w grze skonstruowa-no podobnie jak w Killzone – to znaczy, że przeciwnicy czekają zawsze w tych samych miejscach, ale gdy tylko zauważą gracza, zaczynają myśleć. Przyznam, że o ile na początkowych levelach przychodziło im to z niejakim trudem, dalej już było nieco lepiej. Jednak zasadniczo to Baker i jego ludzie mają do wykonania misję, natomiast niemiaszki po prostu bronią swoich pozycji. Na szczęście dla całej operacji w dowolnym momencie można przywołać przyciskiem Select trójwymiarową mapę taktyczną, na której zaznaczone są pozycje wszystkich biorących udział w potyczce. Dzięki temu zdecydowanie łatwiej zaplanować kolejne posunięcie.

Ponieważ Brothers in Arms stawia na realizm; rozgrywka nie przypomina innych strzelanin fpp, jakich mnóstwo na konsolach. Jeśli gracz pospieszy się i będzie napierał nie oglądając się na niebezpieczeństwa, Niemiec natychmiast skarci go celnym strzałem. Tutaj nie ma medkitów i leczenia się na polu walki – na jednym pasku energii trzeba przebić się przez cały poziom, choć na szczęście po każdej większej potyczce są checkpointy (i dzięki za to, Gearbox).

Zabawa przypomina więc grę w kotka i myszkę







"Jesteśmy zakochani w okresie Drugiej Wojny Światowej i uważamy go za jeden z najciekawszych w dziejach historii. Nie boimy się osadzać w jego realiach kolejnych produkcji, gdyż tego właśnie chcą klienci." - Stephen Palmer, Gearbox

– w większości przypadków lepiej posuwać się do przodu powoli i to na klęczkach, niż wystawić się na strzał. Tym bardziej, że przeciwnicy sprawiają wrażenie genetycznie zmodyfikowanych (w sumie, na rozkaz Hitlera przeprowadzano przecież ohydne eksperymenty na ludziach) pod względem celności i odporności na strzały z amerykańskiej broni. Kilka razy byłem też świadkiem tak zwanych „strzałów znikąd" – przede mną znajdował się olbrzymi krzak, za którym stał szkop i choć ja go nie widziałem, on zdawał się doskonale orientować, w które miejsce posłać morderczą serię. Oczywiście można to wytłumaczyć faktem, że wróg zawczasu przygotował się na przybycie Bakera, wlazł w krzaki i spokojnie czekał, niemniej jednak to trochę nie fair. Nie wiem też, jak do końca ustosunkować się do faktu, że aby pokonać niektórych SuperNazi trzeba wywalić w nich pełny magazynek z dwóch metrów, ale być może trzeba to zrzucić na karb tego, że wersja preview była dość mocno zbugowana. W wersji ostatecznej na poziomie Authentic nic takiego nie powinno mieć już miejsca i... one shot – one kill. Tylko nie zapominajcie, że to wszystko działa w dwie strony – zatem zarówno dla nieprzyjaciół, jak i dla Bakera i jego ludzi. W Brothers in Arms na standardowym poziomie trudności zdobycie niewielkiej górki, na szczycie której siedzi dwóch faszystów może okazać się wyzwaniem na pół wieczoru. I bardzo, ale to bardzo przyda się wsparcie kolegów z oddziału. Jeszcze słówko o broniach – znowu kłania się wszędobylski realizm. Pukawki mają spory rozrzut, siła rażenia uzależniona jest w dużej mierze od odległości do celu, a celowanie przez szczerbinkę i muszkę jest trudne i wymagające – nie dość, że Bakerowi lekko drżą ręce, to dodatkowo szczerbinka zajmuje pół ekranu. Można i trzeba się przyzwyczaić. Z broni dane mi było sprawdzić pistolet, podstawowy karabin mieszczący pięć naboi w magazynku oraz pistolet maszynowy. Podniosłem także niemieckiego mauzera, którego po każdym strzale Baker przeładowuje, a który jest o wiele potężniejszy od alianckiej broni. O wiele łatwiej o headshoty.

Na początku Baker jest sam i są to zdecydowanie najmniej ciekawe misje. Później dostaje pod komendę jednego żołnierza, za chwilę już trzech, aby wreszcie skończyć jako dowódca dwóch czteroosobowych drużyn. Autorom doskonale udało się oddać dwie rzeczy. Po pierwsze, system wydawania komend jest intuicyjny, szybki i sprawny. Wystarczy przytrzymać lewy spust, a później docisnąć odpowiedni przycisk, by żołnierz (bądź żołnierze) wykonali polecenie. Po drugie zaś, i chyba ważniejsze, na przykładzie Brothers in Arms doskonale widać, że samotny żołnierz na polu walki ma mizerne szanse na przeżycie – nawet, gdy przed nim w okopie czai się tylko dwóch przeciwników. Tak jest, Baker po prostu potrzebuje reszty oddziału tak samo, jak oni jego. I choć po śmierci jednego z naszych żołnierzy gra nie kończy się, to szanse na przeżycie zdecydowanie maleją. Nie raz cofałem się i zaczynałem misję od początku, bo gdy pod koniec zostawałem sam, nie miałem żadnych szans na jej dokończenie. Taki zabieg oprócz tego, że dorzuca do wora z napisem „realizm",

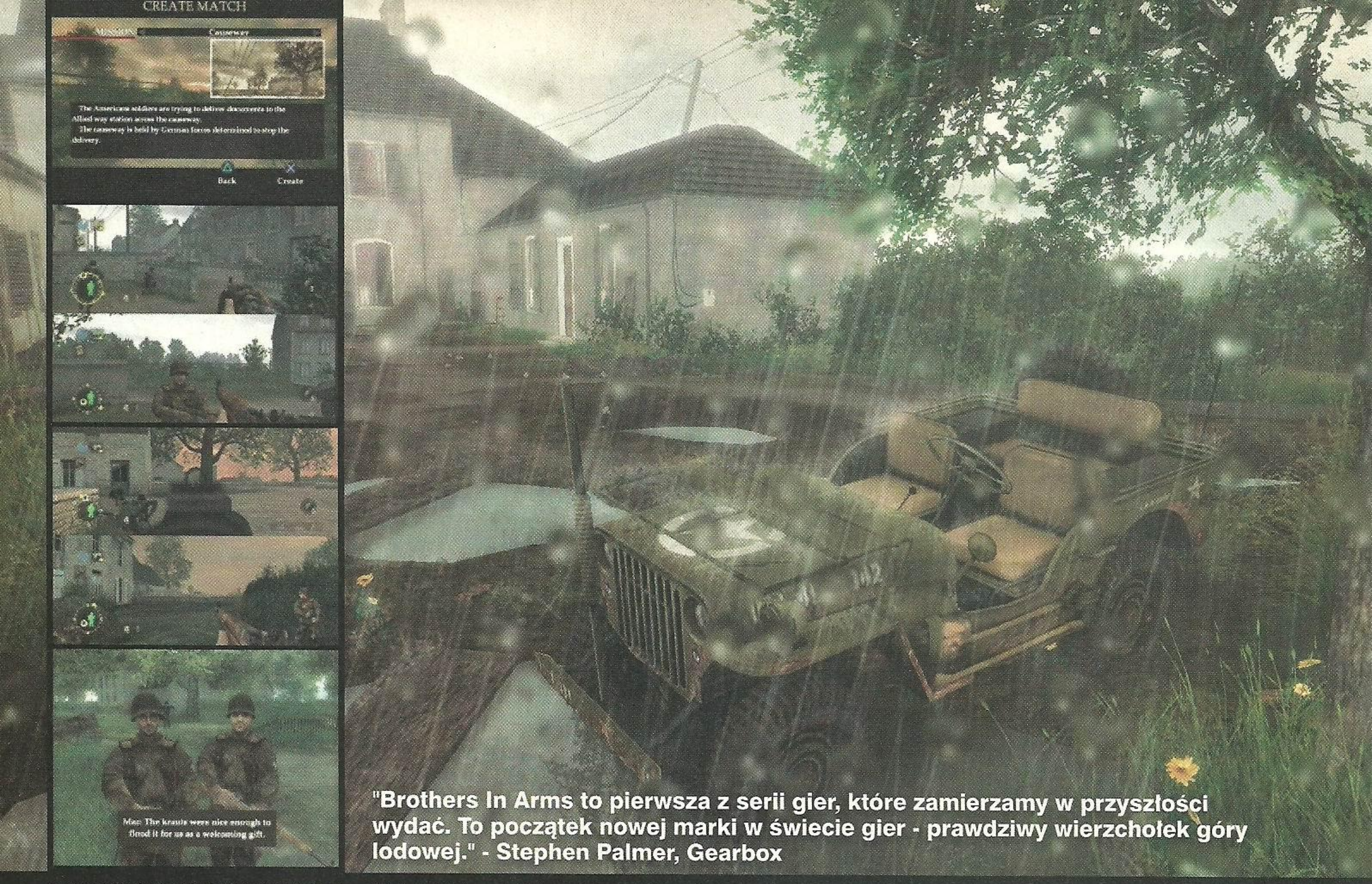
TAKTYKA

Myśl taktyczna w Brothers in Arms jest bardzo ważna - bez opanowania systemu poleceń nie ma szans na wykonanie misji.

OSŁONA OGNIOWA
Baker może nakazać żołnierzom, by stworzyli mu osłonę ogniową. Wystarczy nakierować celownik na kółko nad głową faszysty i wcisnąć jednocześnie oba spusty - komandosi zaczną opróżniać magazynki. Czerwone kółko nad głową nieprzyjaciela oznacza, że jest gotowy do akcji - szare, że został przyciśnięty i ani myśli się wychylić. Teraz można podbiec bliżej, bądź zajść przeciwnika z flanki. Można także nakazać szaleńczy atak przyciskając oba spusty i dociskając "górę" na padzie.

KOMENDY
Wciśnięcie "góry" na padzie nakazuje żołnierzom rozproszenie się i szukanie osłony przed ogniem; "dół" z kolei to rozkaz do utworzenia formacji (czyli inaczej - "za mną!"). Można też nakazać przemieszczenie się do specyficznej miejscówki. Wciskając i przytrzymując lewy spust, a następnie nakierowując celownik na ziemię widzimy specjalny marker, który przesuwamy analogowym padem. Po puszczeniu spustu Baker wydaje rozkaz: "biegnijcie w to miejsce!". Żołnierze sami szukają potem osłony.

MAPA TAKTYCZNA
Mapa jest niezwykle przydatna. Wciskając Select zatrzymujemy czas i otrzymujemy widok pola walki w izometrycznym rzucie. Przy pomocy analogowego joypada można obracać, a także przybliżać widok. Dzięki temu nie tylko da się podejrzeć pozycje swoich żołnierzy (i zbadać stan ich energii), ale także nieprzyjaciela, co pomaga w zaplanowaniu kolejnego kroku. Uproszczenie? Może i tak, ale bez taktycznego widoku gra byłaby zwyczajnie nie do przejścia. Dobrze więc, że się pojawił.



pomaga także budować więzi między członkami oddziału. Jakkolwiek śmiesznie to brzmi, polubiłem tych chłopaków, ich wymiany zdań na różne tematy, ich zachowanie na polu walki. Autorzy, jak się domyślacie, nie poskąpili nam krótkich i treściwych wstawek (animowanych na silniku gry), dzięki którym lepiej wczujemy się w klimat. Niezmiernie cieszy mnie również fakt, że amerykanie z Gearbox ograniczyli wspominanie heroizmu, patriotyzmu i szeroko pojętego bohaterstwa swoich chłopców – wszystko stara się nie być nachalne i nikt nie macha nam tuż przed nosem amerykańską flagą z okrzykiem „freedoooom".

Zarówno PS2 jak i Xbox zaoferują grę dla dwóch osób na podzielonym ekranie, a dla czterech przez internet (w tym przypadku dwaj gracze stanowią jeden zespół i kierują osobnymi drużynami). Gearbox to ekipa, która zdobyła doświadczenie opracowując mody do Half-Life i konwertując Halo na peceta. Można więc spokojnie przyjąć, że na multiplayerowym aspekcie znają się całkiem nieźle. Od początku wiadomo było, że autorzy zechcą odejść od utartego schematu deathmatchu i kilku jego wariacji. I rzeczywiście – tryb multiplayer w Brothers in Arms jest dość nowatorski, ale niezwykle ciekawy. Otóż stanowi jakby rozszerzenie trybu dla pojedynczego gracza, ponieważ naprzeciw siebie staje nie gromada przypadkowo zebranych chłopków z karabinami w rękach, a dwa zgrane zespoły. Każdy gracz dostaje trzech żołnierzy zachowujących się identycznie, jak w zwykłej grze – oznacza to tyle, że w multiplayerze zostaje cała otoczka taktyczna z single'a. Na tym jednak nie koniec. Każda z dziesięciu multiplayerowych map nie tylko różni się wyglądem, ale również zadaniami, które muszą wykonać oddziały. Raz będzie to odnalezienie tajnych dokumentów, innym razem wysadzenie dział przeciwnika – zróżnicowanie jest naprawdę spore. Najważniejsze jednak, że gra się naprawdę nieźle, choć przyznam, że brak kooperacji na podzielonym ekranie rozczarowuje.

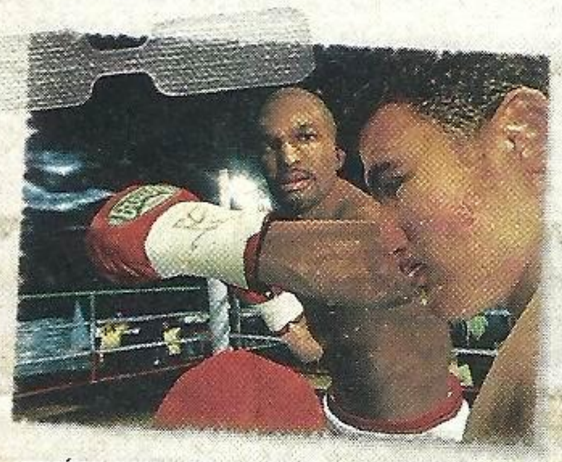
Robocza wersja gry, którą otrzymaliśmy do tej zapowiedzi, była przeznaczona na PlayStation 2 i nie ukrywam, że chętniej zobaczyłbym tę na Xboxa. Po prostu preview, które badałem było jeszcze przed optymalizacją kodu, a w związku z tym trafiało się sporo niedoróbek i błędów. Płynność animacji pozostawia sporo do życzenia i mam nadzieję, że jednak się nieco poprawi – czytaj: że autorom uda się dociągnąć do 30 klatek na sekundę. Z drugiej strony gra miejscami wygląda prześlicznie (szczególnie, gdy gracz stoi w miejscu, heh...) – Normandia o tej porze roku oferuje prawdziwie niezapomniane widoki. Świetnie wyglądają budynki opracowane na podstawie zdjęć wykonanych przez kronikarzy amerykańskiej armii, doskonale wyglądają pojazdy, modele postaci, roślinność. Trawa potrafi falować na wietrze, drzewa mają gałęzie i liście, a chmury majestatycznie przesuwają się po niebie. Całość sprawia wrażenie jakby była wykonana w jakiejś wysokiej rozdzielczości, z którą PS2 ledwo już sobie radzi. Ale hej – mimo wszystko radzi sobie! I jest naprawdę ładnie. Zdaje się, że przy projektowaniu silnika na PS2 pomagali Chińczycy z Ubisoft Shanghai – w creditsach można przeczytać wiele obco brzmiących nazwisk.
Tak jak do grafiki można jeszcze mieć zastrzeżenia, do dźwięku już raczej nie. Podczas walki z oczywistych przyczyn nie ma muzyki – pompatyczne, ale nie nachalne aranżacje pojawiają się w tylko w menusach. Za to efekty dźwiękowe i lektorzy wcielający się w rolę żołnierzy to już pierwsza klasa. Strzały i wybuchy są przerażająco autentyczne (chodzą nawet pogłoski, że dźwiękowcy faktycznie nagrali każdą broń w akcji na potrzeby gry, ale nie mogłem znaleźć oficjalnego potwierdzenia tego faktu), a odgłos odskakującego magazynka w amerykańskim podstawowym karabinie jeszcze długo śnił mi się w nocy. Komendy wykrzykiwane przez Bakera są pełne ekspresji, a reakcje żołnierzy na rozkazy również nie pozostawiają wiele do życzenia. Warto słuchać tego, co mówią – można się na przykład dowiedzieć, że z pozycji, którą wcześniej kazaliśmy im zająć nie mogą prowadzić ostrzału w kierunku przeciwnika, albo że właśnie zmieniają magazynki i proszą o wsparcie ogniowe. Nieco gorzej z przekleństwami i komentarzami wykrzykiwanymi przez nazistów – są przesamplowane w bardzo niskiej jakości (pewnie z powodu ograniczenia pamięci PS2) i ich „donnerwetter" czy „verdammt!" nie brzmi tak dosadnie, jak mogłoby.

Brothers in Arms to opowieść o trudach wojny, zmaganiu się człowieka z własnymi słabościami, o przemianie młokosa w mężczyznę. A uprzedzając ewentualne pytania: to także wspaniała, nowatorska i niezwykle wciągająca gra wojenna, która jeśli Was już zassie, to przytrzyma na wiele, wiele godzin. Będzie dobra rzecz.
Gulash ■ ■

ZMĘCZONY GADKAMI O UCZUCIACH?

EA SPORTS
It's in the game.

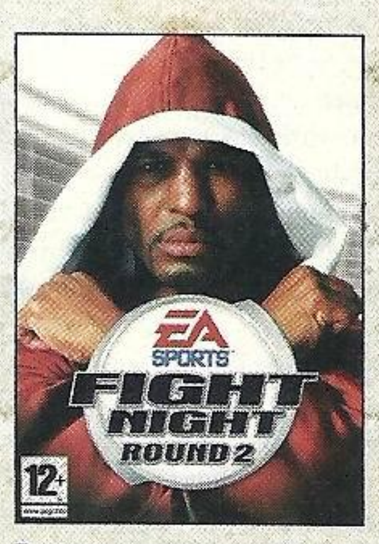
POKAŻ JAKIM JESTEŚ TWARDZIELEM. TRENUJ BY STANĄĆ W RINGU - FRUWAJ JAK MOTYLEK, TNIJ JAK OSA. A POTEM ZNOKAUTUJ GOŚCIA JEDNYM, DOBRZE WYMIERZONYM CIOSEM.



DWÓCH WCHODZI – JEDEN WYCHODZI, TAKIE SĄ ZASADY FIGHT NIGHT KLUBU

CREATE-A-CHAMP – STWÓRZ MISTRZA ALBO LESZCZA, WYBÓR NALEŻY DO CIEBIE.

EA SPORTS™ CUTMAN - DYPLOMOWANY ŁATACZ ROZBITYCH GŁÓW. (BĘDZIE CI POTRZEBNY... BARDZO.)

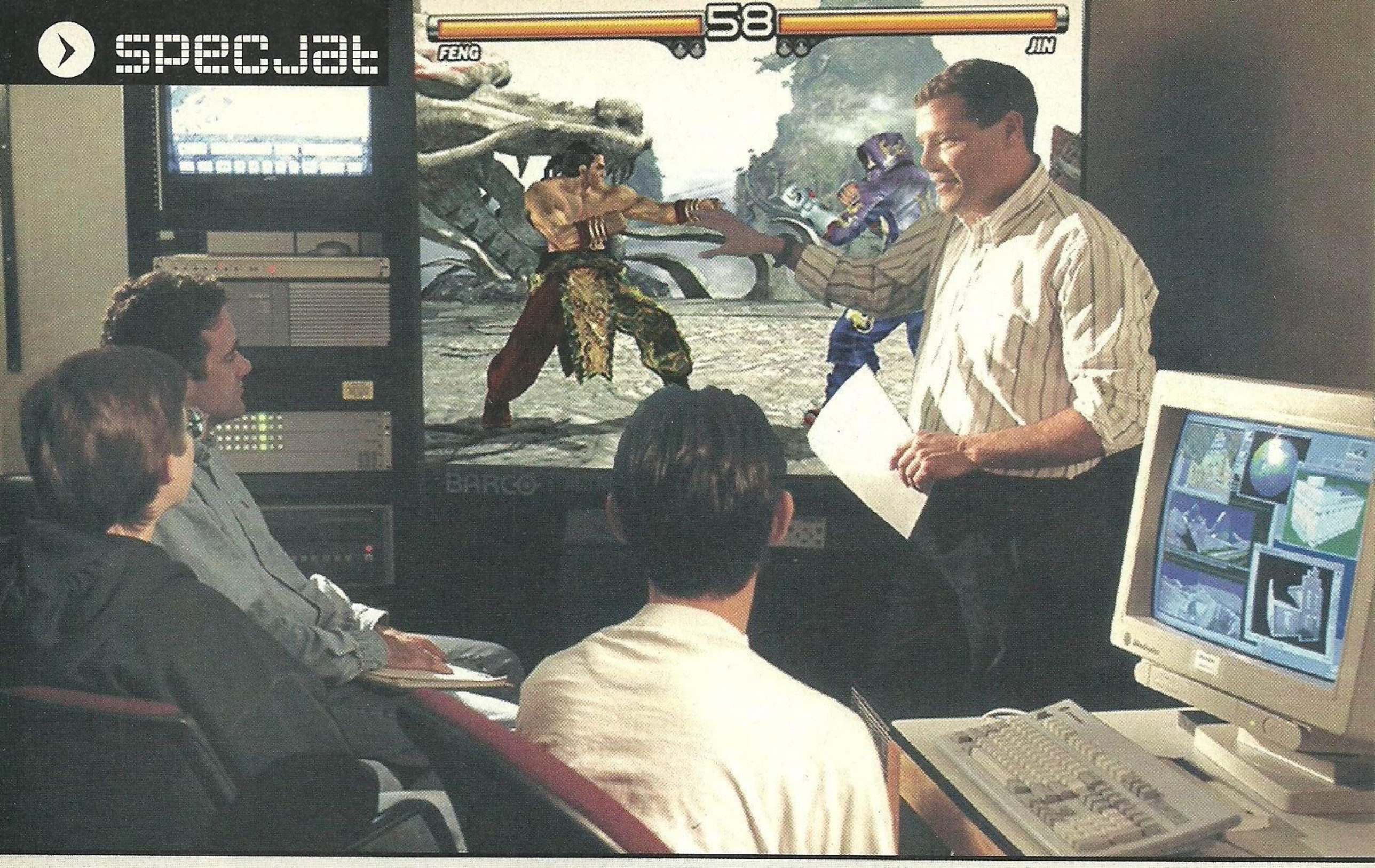


FIGHTNIGHTROUND2.COM

12+ www.pegi.info

PlayStation.2 XBOX NINTENDO GAMECUBE

® 2005 Electronic Arts Inc., Electronic Arts, EA It's In The Game, EA SPORTS oraz logo EA SPORTS, są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Electronic Arts Inc. w USA i/lub innych krajach. Nazwa Muhammad Ali została udostępniona przez firmę G.O.A.T., Inc. Pozostałe znaki towarowe stanowią własność ich odnośnych właścicieli. EA SPORTS™ jest marką firmy Electronic Arts™. „Playstation" i logo "PS" Family Są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox oraz logo Xbox są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi firmy Microsoft Corporation w USA i/lub innych krajach, i są wykorzystywane na podstawie licencji od firmy Microsoft. NINTENDO GAMECUBE ORAZ LOGO NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI TOWAROWYMI FIRMY NINTENDO.



NAUKOWE GRANIE

Jak sądzicie, czym będą się różnić „growe" studia, jeżeli kiedyś w naszym pięknym kraju pojawią się na uniwersytetach i politechnikach kierunki zajmujące się najpopularniejszą rozrywką XXI wieku?

Dość łatwo się tego domyślić. Z jednej strony będziemy mieli studia, które podobnie, jak większość studiów humanistycznych zajmować się będą zgłębianiem ogólnej natury gier, ich wydźwiękiem socjologicznym, wpływem na psychikę i zachowania graczy, a także powiązaniami gier z innymi przejawami kultury. Z drugiej zaś, będą ściśle techniczne studia, które będą miały na celu wykształcenie programistów i projektantów zdolnych stworzyć nowe gry, które jak wieść głosi stają się powoli największą gałęzią przemysłu rozrywkowego na świecie i raczej nie grozi im degeneracja. Wprost przeciwnie, za kilka lat przemysł ten będzie zapewne jeszcze większy i jego apetyt na sprawnych programistów i zdolnych designerów jeszcze się zwiększy, ponieważ gry będą musiały stać się jeszcze bardziej rozbudowane, by zaspokoić rosnące wymagania klientów.

Na zachodzie, także tym bardzo dalekim, tak bardzo, że aż przechodzącym we wschód funkcjonują już w szkołach wyższych kierunki uczące tworzenia gier, a także te zgłębiające naturę tej rozrywki. Niemal każda większa szkoła techniczna uczy nie tylko normalnej informatyki, ale kształci na oddzielnych kierunkach programistów gier. Póki co jedyną szansą dla tych spośród Was, którzy chcą tworzyć gry i chcieliby zdobyć odpowiednie wykształcenie jest wyjazd na jeden z uniwerków w Europie Zachodniej, ale w końcu jesteśmy w Unii, więc większych problemów być nie powinno – poza, oczywiście, pieniędzmi i świetną znajomością obcego języka.

Do szkoły, marsz!

Wielu z Was marzy zapewne po kryjomu o karierze twórcy gier, ale sprawa nie jest już taka prosta, jak jeszcze dwie dekady temu. Wtedy wystarczyło mieć pomysł i niezłe umiejętności w programowaniu, by samodzielnie stworzyć grę, która potencjalnie mogła stać się hitem i przynieść małą fortunę. W zasadzie wystarczył najzwyklejszy komputer, by stworzyć genialną w swej prostocie grę. Te czasy, jak wiadomo, minęły bezpowrotnie. Obecnie grami rządzą giganci pokroju Electronic Arts, gdzie zespoły tworzące jedną grę składają się z grubo ponad stu osób, z których każda ma swoje maleńkie poletko uprawiane dla dobra korporacji. Praca to oczywiście niewdzięczna, bo to raczej już fabryka niż manufaktura i taki programista od AI nigdy zapewne nie pogada z kolesiem zajmującym się muzyką, ale tak to już jest z postępem. Oczywiście są jeszcze developerzy pokroju Guerrilla (czy naszego rodzimego People Can Fly), którzy zatrudniają stosunkowo mało ludzi i potrafią stworzyć coś wielkiego w mniejszym gronie, a i atmosfera jest przy tym o wiele bardziej, że tak to ujmę, romantyczna. Ale czasy romantyzmu mijają – nadchodzi rewolucja przemysłowa i nawet Guerrillasi niewiele by zdziałali bez wsparcia Sony Computer Entertainment Europe, które dostrzegło potencjał kryjący się w Kin, czyli zarodku Killzone. A już na pewno nie da się dużo zdziałać na rynku gier konsolowych bez wydawców. Na pecetach można jeszcze coś wykombinować w mniejszej grupie, bo dev-kitów niezbędnych do tworzenia gier w przypadku konsol po prostu nie ma, ale bez wsparcia możnego mecenasa-wydawcy nie da się już stworzyć gry, która mogłaby przebojem wedrzeć się na szczyty list sprzedaży. Do czego zmierzam? Ano do tego, że zapotrzebowanie na wykształconych w tworzeniu gier ludzi będzie wzrastało, ale nie oznacza to wcale, że pracę w tym zawodzie uzyskać będzie łatwo. Nawet, jeżeli ukończy się wyspecjalizowane studia, takie, jak choćby Computer Arts lub Computer Games Technology, z których te pierwsze przygotowują bardziej projektantów, a te drugie samych twórców gier (są także studia managerskie przygotowujące do pilotowania i zarządzania procesem tworzenia gry). Mimo, że program tych studiów jest bardzo obszerny, to teoretyczne możliwości znalezienia pracy akurat w branży gier wcale nie są duże. Między innymi dlatego, że póki co, zespoły developerskie w większości wypadków nie mają zaufania do poziomu nauczania na kierunkach projektowania i tworzenia gier. Jednym z problemów jest brak wyspecjalizowanej kadry uczącej praktycznego tworzenia gier, ponieważ zarobki nauczyciela akademickiego nijak się mają do przeciętnych zarobków wysoko wykwalifikowanego programisty/projektanta pracującego w branży.

„Chętniej zatrudnię kogoś z wysokimi ocenami z matematyki, kto dla własnej przyjemności tworzył dema lub gry w wolnym od nauki czasie. W końcu potrzebuję ludzi, którzy potrafią programować i świetnie znają matematykę." – Jon Rittman

Drugim problemem jest (zapewne tymczasowy) brak zaufania do takiego wykształcenia spowodowany między innymi niewiedzą na temat umiejętności, jakie wynoszą z takich studiów absolwenci. Jon Ritman, nadal pracujący weteran branży odpowiedzialny między innymi za old schoolowego klasyka Match Day oraz za Head Over Heels należy do sceptyków wyższego wykształcenia na kierunkach poświęconych graniu. "Chętniej zatrudnię kogoś z wysokimi ocenami z matematyki, kto dla własnej przyjemności tworzył dema lub gry w wolnym od nauki czasie. W końcu potrzebuję ludzi, którzy potrafią programować i świetnie znają matematykę." Niby tak, ale na przykład studia na kierunku tworzenia gier (Computer Games Technology) na Uniwersytecie Abertay Dundee w Szkocji należą do najtrudniejszych właśnie pod względem matematyki i fizyki oraz w dużej mierze składają się z praktycznego programowania na PlayStation Net Yaroze oraz PlayStation 2 Linux Kit, więc pod względem praktycznym tacy studenci wydają się dobrze przygotowani. Na pewno lepiej niż informatyk, który na "świeżo" przychodzi do firmy i musi przez kilka miesięcy przyuczać się do wykonywania nowych zadań.

Są też jednak firmy, jak choćby Climax, które w miarę chętnie sięgają po absolwentów takich

szkół, (a w szczególności właśnie Uniwersytetu Abertay) a także dają gościnne wykłady. Najwięksi w branży, na przykład Microsoft i EA też starają się wspierać kształcenie twórców gier – jeden ze zwycięzców organizowanego corocznie na Uniwerystecie Abertay konkursu Dare To Be Digital znalazł zatrudnienie właśnie w Electronic Arts. Zresztą nie jest tajemnicą, że headhunterzy Electronic Arts często odwiedzają matematyczno-fizyczne i informatyczne kierunki na amerykańskich uniwersytetach, gdzie szukają najzdolniejszych studentów do pracy w firmie.

W każdym razie muszę rozwiać wszelkie marzenia, które być może zagnieździły się w Waszych głowach – studia na kierunku tworzenia gier niewiele wspólnego mają z graniem całymi dniami. Justin Starck jest absolwentem Abertay obecnie pracującym w branży (pracuje nad grami wykorzytywanymi w rozmaitych szkoleniach) – "Nie wiem czy znajdą się drugie równie trudne studia. Między innymi dlatego wściekam się, gdy ludzie uśmiechają się po usłyszeniu, że studiuję tworzenie gier, myśląc sobie zapewne, że nie robię nic innego poza graniem. A tak nie jest – bardzo często uczyłem się do późna w nocy. Powszechne wśród studentów było pytanie "znów będziesz siedział do rana?". Wcale nierzadko zdarzało się również, że pracowałem nad czymś przez niemal okrągłą dobę." Ale nawet pomimo dobrego wykształcenia niełatwo jest o pracę w branży, bo firmy pragną mieć pracowników z dużym doświadczeniem i, jak już wspominałem, nie za bardzo jeszcze ufają w umiejętności absolwentów takich kierunków. Poza tym bycie twórcą gier nie jest usłane różami – po pierwsze, konkurencja w branży jest bardzo, ale to bardzo duża. Po drugie, każdy marzy o stanowisku projektanta, bo ono wymaga teoretycznie najmniejszego doświadczenia w programowaniu, a pozwala na dużą kreatywność. Tak naprawdę o wiele bardziej potrzebni są szeregowi programiści, dźwiękowcy i graficy, spece od animacji i renderingu 3D, ale dla samych projektantów miejsc jest niewiele i w dostaniu się na takie stanowisko nie pomogą żadne studia – najczęściej trzeba przejść standardową ścieżkę kariery od stanowisk niższego szczebla i oczywiście wykazywać się umiejętnościami i pomysłowością na każdym kroku.

A geniusze-samouki? Mają szansę również, ale muszą się czymś wykazać i to wszechstronnie. Stworzyć własne demo lub grę i pokazać potencjalnemu pracodawcy, że potrafią świetnie (i przede wszystkim szybko) programować lub tworzyć skomlikowane renderingi albo świetną muzykę. Tak na przykład było z jednym z czytelników Neo Plus Kusanagim, który po stworzeniu świetnego dema trafił do pracy w Eurocomie w Wielkiej Brytanii gdzie zajmuje się tworzeniem renderowanych filmików (congrats!). W naszym kraju póki co to jedyna droga, bo w szkołach wyższych kierunków z dziedziny tworzenia gier jeszcze się nie doczekaliśmy. Ale ten czas zapewne w końcu nadejdzie, a na razie kandydaci na twórców gier powinni obrać kierunek na szkoły wyższe w Unii Europejskiej.

Druga strona medalu

Jak każde zjawisko kulturowe, także i gry doczekały się analityków i specjalistów. I nie mówię tu o hardcore'owych graczach potrafiących rozebrać ulubioną grę na czynniki pierwsze, czy też o dziennikarzach zajmujących się zawodowo graniem i ocenianiem gier, ale o ludziach, którzy starają się rozpatrywać naszą codzienną rozywkę w kategoriach bardziej naukowych. Być może w jakiś czas po tym, jak do naszych szkół wyższych zawitają wreszcie kierunki poświęcone tworzeniu gier, na kierunkach humanistycznych, obok takich studiów jak kulturoznawstwo lub filologia, pojawi się także ludologia, czyli nauka o grach (od łacińskiego ludus – gra, zabawa). Termin ludologia ukuli Gonzalo Frasca i Lars Konzack jeszcze w 1999 roku, a kolejnym krokiem było stworzenie w 2003 Center for Computer Games Research przy młodziutkim, bo założonym w 1999 IT University of Copenhagen. Zakres studiów nad grami, które są tam prowadzone jest bardzo szeroki, studenci zajmują się między innymi: znaczeniem motywacji w grach, rozwojem zawartości gier, estetyką i strukturą gier, potencjalnymi metodami tworzenia gier, relacjami pomiędzy grami a innymi mediami, takimi jak choćby film, perspektywą używania gier w edukacji, socjologicznymi aspektami gier multiplayerowych i tak dalej. Jak twierdzą sami założyciele Center for Computer Games Research nie ma takiego pytania związanego z produkcją i teorią gier, na które nie warto poszukać odpowiedzi, ponieważ może to pomóc w zdobyciu wiedzy przydatnej przy tworzeniu nowych tytułów.

Niewątpliwie takie studia nie wymagają zdolności programistycznych, za to niezbędne będzie granie, oczywiście obowiązkowe. Co nieco powinno ostudzić zapał przynajmniej niektórych – co innego granie dla przyjemności, a co innego granie z przymusu i na dokładkę pisanie esejów naukowych. Choćby na temat alegorycznego przesłania pokoju w grach Hideo Kojimy, albo bardziej obszernie np. pracę o takim tytule „Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games"*, którą napisał jeden z profesorów IT University, Espen Aarseth. Niezbędna okazuje się także ogólna ogłada humanistyczna – wszechstronna znajomość książek i filmów, psychologii, socjologii, estetyki i mitologii oraz religioznawstwa, żeby bez problemów rozpoznać na przykład, że Ifrit z Final Fantasy ma swe źródło w mitologii muzułmańskiej i jest w niej okrutnym demonem, a nie summonem. Albo że Shiva jest w hinduizmie członkiem świętej trójcy wraz z Brahmą i Wisznu.

Na takich studiach można też zająć się pytaniami od dawna nurtującymi opinię publiczną i samych graczy – czy gry są brutalne?; czy gry uzależniają?; czy gry uczą?; czy gry są sztuką?; dlaczego gramy?; kto gra, po co i w co? I tak dalej, aby w końcu utrzeć nosa (lub nie) ludziom pokroju pana Pospieszalskiego z telewizji publicznej, który być może nie zechciałby wysłuchać zwykłego gracza, ale komuś z dr lub prof. przed nazwiskiem da większą wiarę.

Jak widać teoretyczne podejście do gier może o wiele bardziej spodobać się przeciętnemu zjadaczowi growego chleba – zapewnia choćby kontakt z grami i graczami. I choć zarówno gry, jak i gracze stają się tu obiektem badań, to studia takie dają też rozrywkę i satysfakcję z obcowania z ludźmi podzielającymi te same zainteresowania. Czego nie da się niestety powiedzieć o samym gier tworzeniu, szczególnie z poziomu programisty. Ślęczenie tygodniami i miesiącami przed monitorem, przez który przewijają się kolejne linijki kodu z pewnością nie należy do najbardziej fascynujących zajęć pod słońcem. Tym bardziej, że może się okazać iż po stworzeniu gry, programista nie będzie miał czasu, ani chęci, by w nią zagrać – kolejny projekt rusza, a tamten zdążył mu już obrzydnąć do szczętu. Gorzej jednak z praktycznym wykorzystaniem humanistycznego wykształcenia w dziedzinie gier. Bo do czego niby może się ono przydać? Być może jeden z kilkuset tak wykształconych absolwentów zostanie projektantem gier lub scenarzystą. Może niektórzy trafią do działów PR lub reklamowych wielkich firm lub będą dla nich prowadzić badania na zadane tematy związane z ostatnimi hitami szukając odpowiedzi na pytanie szefostwa „dlaczego ich gra sprzedała się lepiej niż nasza?". Można też pisać do prasy branżowej, ale w tym wypadku trzeba się w zasadzie oduczyć wszystkiego, czego się nauczyło o pisaniu prac naukowych, bo mało który czytelnik zniesie naukowo-intelektualne zacięcie w pisaniu o prostej w jego rozumieniu rozrywce.

Tak więc – o ile „granie na polibudzie" może przynieść zatrudnienie i niezłe zarobki przy samym tworzeniu gier, o tyle „granie na uniwerku" można chyba potraktować, jako zaledwie poważne rozwinięcie swojego hobby, które prawdopodobnie nie przyniesie wielkich pieniędzy. Różnica jest mniej więcej taka, jak pomiędzy reżyserem a krytykiem – jeden tworzy i zarabia niemałe pieniądze, a drugi potrafi o tym ładnie mówić i pisać, ale w porównaniu jego zarobki wypadają słabo.

Gry... Nauką?

Jak widać gry dość niepostrzeżenie urosły nam do rangi zjawiska, którym zaczynają się interesować „siwobrodzi" naukowcy. No, może nie tacy siwobrodzi – większość naukowców pracujących w Center for Computer Game Research to ludzie młodzi, ale niewątpliwym jest fakt, że gry zaczynają odciskać coraz wyraźniejsze piętno na naszej rzeczywistości, a badania nad nimi mogą im tylko pomóc w dalszym rozwoju. A być może także zapełnić „białe plamy" na mapie powszechnej wiedzy o grach, które, szczególnie w naszym kraju, nadal są traktowane, jak rozrywka nieodpowiedzialnych szczeniaków stroniących od nauki. Być może badania na temat gier zmienią za jakiś czas ogólne zapatrywanie na gry, a wybiegając już naprawdę daleko w przyszłość – być może nasze wnuki będą miały lektury obowiązkowe w postaci gier z zamierzchłej przeszłości, a nazwiska Hideo Kojimy i Petera Molyneux będą znane dzieciakom w podstawówce, jak nazwiska Tolkiena i Lema. Mrzonki? Może tak, może nie... Ale cytując myśl przewodnią jednej z konferencji w Center for Computer Games Research – „Nadszedł czas, by granie zacząć traktować poważnie".

Marcellus ■ ■

„Nie wiem czy znajdą się drugie równie trudne studia. Między innymi dlatego wściekam się, gdy ludzie uśmiechają się po usłyszeniu, że studiuję tworzenie gier, myśląc sobie zapewne, że nie robię nic innego poza graniem." – Justin Starck

Więcej o ludologi i studiowaniu

www.ludology.org – strona Gonzalo Frasci, stąd można swobodnie wyruszyć dalej posługując się linkami.

http://game.itu.dk/index.html – strona główna Center of Computer Games Research. Informacje o projektach, badaniach, konferencjach. Linki do prac naukowych i innych stron zajmujących się naukowym podejściem do gier. Ale nie tylko.

http://www.abertay.ac.uk – strona główna Uniwersytetu Abertay w Dundee, znajdziecie tu informacje o programie studiów oraz wymagania, które trzeba spełnić, by móc studiować (choćby TOEFL 6.0).

http://europa.eu.int/ploteus/portal/ - strona programu Ploteus – tu możecie poszukać uniwersytetów, na których są interesujące Was kierunki studiów. To oczywiście nie jedyna tak strona, ale ta przynajmniej jest w języku polskim.

* Aleorgie przestrzeni: pytanie o przestrzenność w grach komputerowych

Co na to Loża Szyderców?

Mielu, śmieszno smutny

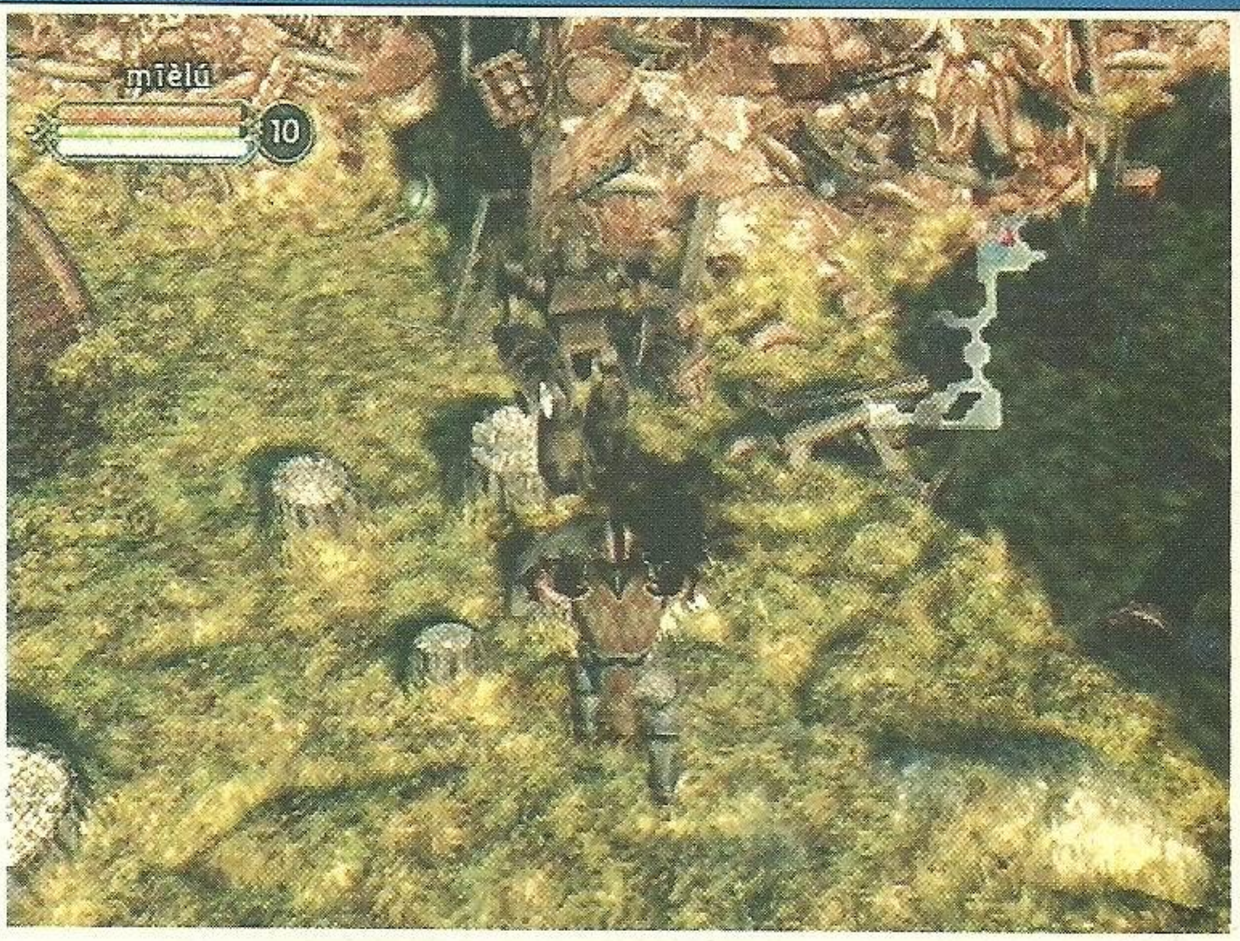
Śmieszna sprawa, ale to właśnie pomysł, by tworzyć gry sprawił, że wybrałem najpierw profilowaną klasę w liceum, a następnie udałem się na informatyczne studia. Przez długi czas wydawało mi się, że wystarczy nauczyć się programowania i będę w stanie tworzyć te wszystkie Residenty i MGSy. W końcu od zawsze jestem graczem, więc mam jakąś wizję gier bardzo dobrych. Rzeczywistość oczywiście nie okazała się różowa. Nie miałem możliwości wybrania specjalizacji „tworzenie gier", bo takowa po prostu nie istniała i z tego, co wiem, wciąż nie istnieje, przynajmniej, jeśli mowa o politechnice we Wrocławiu. Druga rzecz, to rozczarowanie – decydując się na taki kierunek trzeba wiedzieć, że większość czasu zajmuje nie nauka programowania, a wkuwanie rzeczy „niepotrzebnych", setek wzorów, dziwnych teorii, na dodatek podanych „na odczepne" - mało kto naprawdę tłumaczy, do czego można to wszystko zastosować. Masz obryć na egzamin określony materiał, albo napisać jakiś program i tyle. Chcesz robić grę? Spoko, poza zajęciami możesz szukać na to czasu, ale wskazówek jak napisać engine, na którym będzie śmigać kolejne Gran Turismo nikt Ci nie da. I tylko mam jedno pytanie – kto będzie wykładać na kierunkach "growych" na polskich uczelniach? Ludzie, którzy nigdy nie grali? Czy może pojawi się grupka profesorów lubiących po pracy ściąć parę głów w Berserku? Sorry, ale nie widzę takich kierunków w Polsce.

Chociaż może to gadanie frustrata, który źle wybrał uczelnię? ;)

Matt i pozytywny dystans

Pomimo najszczerszych chęci – nie chciałbym nagle znaleźć się na polskich studiach uczących pisania gier. Z dwóch powodów. Po pierwsze, kończąc takie studia otrzymałbym dość wąską specjalizację, po której albo załapałbym się w czołowej firmie developerskiej, robiłbym sensowne gry i zarabiał kasę, albo ich nie robił i słuchał polskiego hip hopu po 15 godzin na dobę dłubiąc w nosie. Wydaje mi się, że na polu elektronicznej rozrywki najwięcej będą mieli do powiedzenia informatycy i pasjonaci z zamiłowania piszący gry, niż tysiące ludzi, którzy po pięciu latach studiowania engine'ów i piętnastu odmian fizyki w grach, nagle wysypią się na ulice krzemowej doliny w poszukiwaniu pracy. Myślę, że w opinii wielu „napuszonych" pracodawców, informatyk to pojęcie znacznie szersze i poważniejsze, niż twórca gier, nawet pomimo tego, że zawody te niczym się praktycznie nie różnią. Odwiedziłem w swoim krótkim i odważnym życiu dwa studia developerskie i widziałem, jak od podszewki powstają gry (Matt: „ten ciąg cyferek i literek to Painkiller"?; Adrian Chmielarz: „muzyk patrzy na nuty i widzi w nich muzykę – ja patrzę na te znaczki i widzę grę"). Widziałem rzędy młodych ludzi przypisanych do komputerów i pracujących nad kodem, który składa się potem w jedną całość. To właśnie pasjonaci, informatycy i geniusze rozkręcili tę branżę i podejrzewam, że ludzie im podobni będą tu tkwić do samego końca. Powołanie placówek, które kształcą przyszłych twórców gier to oczywiście zjawisko optymistyczne, bo oznacza, że branżą interesują się coraz większe kręgi kulturowe. Nie wiem jednak, czy na tych kilku wymienionych w tekście placówkach się nie zakończy. Jaka przyszłość czeka studia przygotowujące projektantów gier w Polsce? Myślę, że kiepska, przynajmniej tak długo, jak gry pojawiają się chętniej w programach o przemocy wśród młodzieży, niż w specjalnie dedykowanych sobie ramówkach. Elektroniczna rozrywka musi nabrać w Polsce rozmachu, stać się dostępna dla wszystkich, spopularyzować się, stanieć i być może dopiero po spełnieniu tych warunków nasze akademiki zapełnią się kolesiami, którzy między jednym a drugim piwkiemwymienią wspólne uwagi na temat kodu, jaki udało im się opracować na dzisiejszych zajęciach.

- **Dobre:** Poprawiony tryb online i mnóstwo przyjemnej siekanki, nawet we cztery osoby.
- **Złe:** Fabuła jest beznadziejnie przedstawiona. Inteligencja przeciwników też zawodzi.
- **Brzydkie:** Sprzedawanie drugi raz niemalże tego samego produktu.



CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

TO NIE DÉJÀ VU. TAK SIĘ ROBI ŁATWĄ KASĘ.

Już ponad trzy lata minęły od czasu premiery Baldur's Gate: Dark Alliance. Twórcy gry, Snowblind Studios, pokazali wtedy, że doskonale wiedzą jak powinien wyglądać porządny klon Diablo. W zeszłym roku zaatakowali z kolejnym przedstawicielem gatunku hack'n'slash. Champions of Norrath było tak dobre, że dostało od nas dziewiątkę. Teraz na półki sklepowe ich trafia trzecia gra i od razu widać, że pisząc ją chłopaki doszli do wniosku, że sprawdzona formuła się doskonale sprzedaje i nie będą wprowadzać zbyt wielu usprawnień. Prawdę mówiąc zastanawiam się czy nie lepiej byłoby Was odesłać do recenzji OGiego. Bynajmniej sobie nie żartuję w tym momencie. Zmian jest tak mało, że spokojnie moglibyście przeczytać tamten tekst i wiedzielibyście jak wygląda nowe dziecko Snowblind.

Kojarzycie Diablo? Widzieliście już kiedyś Dark Alliance? Zabawa polega na przemierzaniu różnych krain, takich jak podwodny świat, jaskinie, podziemia czy lasy, i krojeniu wrogo nastawionych istot. Im więcej przeciwników się zabije, tym bardziej będzie rosło doświadczenie sterowanej postaci, co z kolei pozwoli na noszenie bardziej morderczych broni (na przykład cięższych, bądź też mających specjalne właściwości), silniejsze ataki, możliwość rzucenia mocniejszych czarów i inne, równie oczywiste rzeczy. Specjalne drzewko umiejętności pozwoli dopakować postać wedle uznania, ale oczywiście należy pamiętać, że rycerz nigdy nie zostanie czarodziejem, a mnich nie będzie nosił tarczy.

Autorzy zdecydowali się na odsunięcie fabuły na dalszy plan. Piękna przedstawicielka rasy elfów, pani Firiona Vie, prosi gracza o pomoc, bo, jakże by mogło być inaczej, tylko on może uratować Norrath przed zagładą. Z tajemniczej wysepki umieszczonej gdzieś ponad chmurami bohater teleportuje się w kolejne miejsca, które wyglądają jakby ustawione były w przypadkowej kolejności, zupełnie bez pomysłu. Skończyliście walkę w jednej krainie? Super. No to może teraz skoczcie do drugiej i tam wykoście wszystkich. Wydaje mi się, że taki sposób narracji zupełnie nie zachęca do śledzenia rozwoju fabuły, a przynajmniej ja zupełnie nie mogłem się zmusić, do zgłębienia o co w tym wszystkim chodzi.

Widać, liczy się tylko walka, a nie jest ona jakoś specjalnie stresująca. Przeciwnicy stosują niezwykle wyszukaną taktykę walki, polegającą na frontalnym ataku. Bohater wyposażony w odpowiednią ilość health drinków, czy flaszeczek z maną bez trudu poradzi sobie z każdym wrogiem. Z zabitych wypadają różne przydatne rzeczy, elementy ekwipunku, bronie i złoto. Co prawda można nieść tylko określoną ilość przedmiotów (ciężar ma znaczenie), ale w każdej chwili, dzięki specjalnemu zaklęciu, da się powrócić do Firiony, która przy okazji prowadzi sklep i u niej sprzedać rzeczy zbędne oraz dokupić nowe. Trzeba przyznać, że wybór jest całkiem spory, ale sam pomysł nabywania przedmiotów u pani Vie wydaje mi się chory. Rozumiem, że nie przeszkadza jej zarabianie na człowieku, w którym pokłada nadzieje na ocalenie milionów istnień. Chociaż nie. Źle się wyraziłem. Człowiek to tylko jedna z opcji – przed rozpoczęciem zabawy wybiera się postać spośród przedstawicieli kilku ras. Prócz ludzi i różnych elfów pojawiły się dwa nowe okazy. Jaszczuropodobny Iksar posługujący się magią oraz berserker Van „tygrysia maska" Shir, doskonale władający dwoma broniami na raz.

Return to Arms najlepiej sprawdza się, podobnie jak znakomity poprzednik, w trybie multiplayer. Możliwa jest zabawa w czwórkę na jednej konsoli, jeśli tylko macie pod ręką multitapa, albo online. Chociaż w trybie kooperacji chyba najwygodniej grać we dwójkę, bo wtedy na ekranie nie panuje tłok. Co innego walka przeciwko sobie. Wtedy większa ilość osób to mus.

Nikogo chyba nie zdziwi, że cała oprawa gry jest niemalże żywcem przeniesiona z Champions of Norrath. Znowu są trzy ustawienia kamery i obraz rozmywający się przy ich zmianie. Ponownie urzeka naturalne zachowanie wody, gdy postać przechodzi przez większe kałuże. Podobać się mogą wyraźne tekstury, ale niestety oświetlenie i efekty towarzyszące czarom są już trochę podstarzałe. Muzyka jest całkiem nieźle dopasowana do klimatu gry, ale jak zwykle całość psują zaangażowani inaczej lektorzy. Ciężko mi jakoś polecić nowych Championów osobom, które miały kontakt z poprzednimi grami Snowblind Studios. Nie ma tu nic specjalnego, czegoś, czego nie było wcześniej. To jakby dodatek, rozszerzenie o nowe misje, a nie kompletnie nowy produkt. Z drugiej strony, taka właśnie gra bardzo nam się podobała w zeszłym roku. Jeśli mało Wam tego typu pozycji, to jest to tytuł dla Was, ale trzeba pamiętać, że twórcy poszli na łatwiznę i nie zrobili kroku naprzód. Chociaż wyjątkiem jest kwestia zabawy online, ale o tym w ramce. Nowe w temacie osoby z pewnością spędzą przy Return to Arms wiele godzin, masterując postać, przechodząc grę na wyższych poziomach trudności oraz bawiąc się z przyjaciółmi. Niestety zmuszony jestem obniżyć trochę ocenę końcową, bo jakby nie było ktoś tu odcina kupony, a tego specjalnie nie lubimy.

Mielu ■ ■

ZABAWY Z SIECIĄ

Jest jedna rzecz, za którą autorzy ostro się zabrali – zabawa online. Widać, że ktoś włożył tutaj trochę pracy. Można komunikować się z innymi graczami zarówno przez headset jak i tradycyjnie, stukając w klawiaturę (jak ktoś ma). Da się w końcu utworzyć listę przyjaciół oraz zablokować niezbyt lubiane osoby. Niby proste, ale wcześniej nawet tego nie było. Szkoda tylko, że dla zabezpieczenia przed oszustami wszystkie postacie trzymane są na serwerze. Oznacza to, że nie da się zaimportować swojego wypasionego killera i w sieci da się grać tylko postacią rozwijaną podczas zabawy online. Trochę szkoda, bo odechciewa się samemu podchodzić do wyższych poziomów trudności.

PlayStation 2 — To chyba jest dodatek, a nie nowa gra.

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Snowblind
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2

7.4

RECENZENCI W LUTYM

Gier nie tak wiele jak ostatnio, ale za to jakie tytuły! Ostro.

BLIZZARD BEAST
Długo oczekiwane Gran Turismo 4 wylądowało z rykiem silników w jego konsoli na wiele, wiele dni. A do tego najnowsza kierownica Driving Force Pro i specjalna drukarka do Photo Mode w GT4. Działo się, oj działo...

KAXI
Opętany przez Devil Mat Cry III Kaxi nie zapomina jednak o korzeniach - w tym miesiącu spędził kilka upojnych wieczorów bębniąc na bongosach oraz wpatrując się w ekran GBA przemierzając Hyrule...

MATT
Firma Capcom w jego oczach urosła już do miana wydawcy wszech czasów i sporo w tym racji - co miesiąc japończycy zaskakują czymś nowym i niesamowitym. Było Shadow of Rome, jest Devil III, a będzie Resident 4...

MARCELLUS
Chief mastah big daddy Mac oprócz nieustannych prób sprzedania prochów przechodniom w NARC (co, w połączeniu z „want some shit?" walącym z głośników wzbudzało salwy śmiechu w redakcji) zakochał się w NBA Street V3.

MIELU
Obrzydliwy Debilitas ścigający Fionę w Haunted Ground to nie wszystko, co bawiło Miela - było też siekanie monstrów w Champions: Return to Arms, liczenie gałonów krwi w Nanobreakerze oraz na deser prowadzenie Playboya...

GRABARZ
Metal Gear Solid 3: Snake Eater... I wszystko jasne. Czy pozycji, na którą czekał najbardziej na świecie udało się poruszyć go do głębi tak, jak to miało miejsce przy MGS2? A czekając na MGSa ukończył Punishera.

QOORA
Qoora czeka na Tekkena 5 rozpowiadając głośno jak to zamknie się na rok z własnym egzemplarzem gry, by wykuć na blachę wszelkie kombosy, dzagle, gwaranty i inne takie. W międzyczasie napalił się na Ninę. Co z tego wyszło?

GULASH
Gulash po raz kolejny powrócił do Drugiej Wojny Światowej wraz z Brothers in Arms. Potem zanurzył się w świat Gwiezdnych Wojen wraz z oddziałem komandosów Republiki. A na deser - wygrał Ligę Mistrzów w UEFA Champions League.

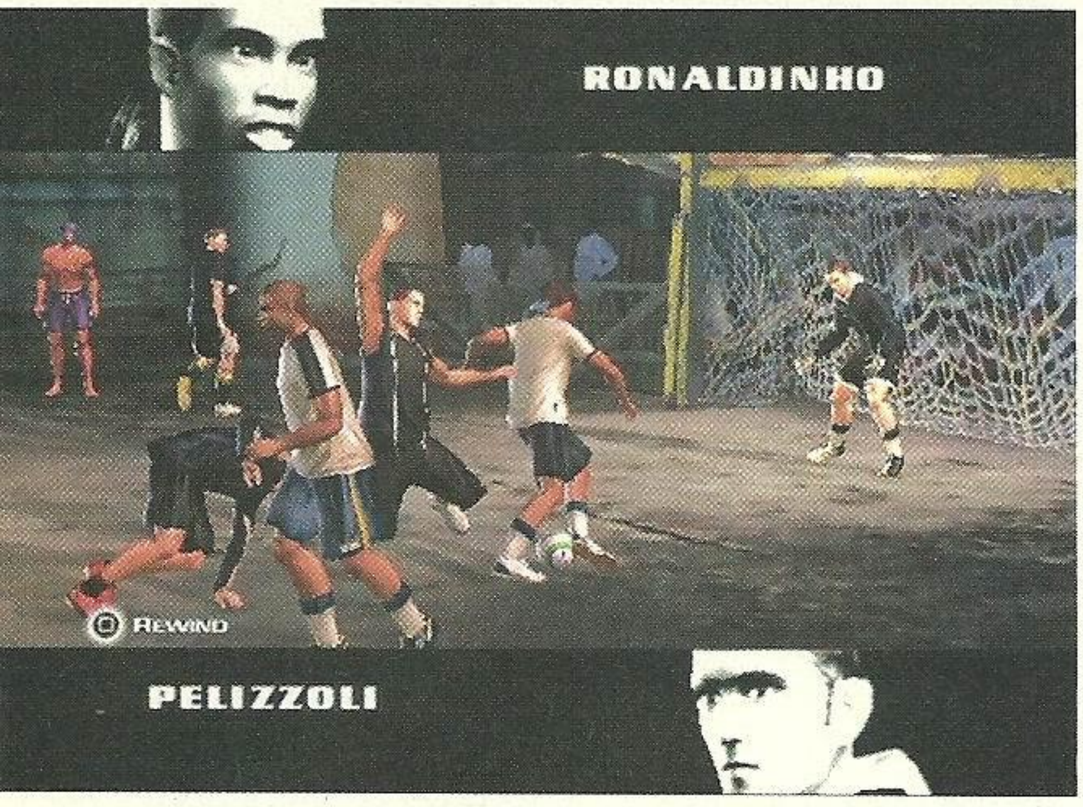
+SPECIAL GUESTS: CUBITUSS & OSKAR

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo slabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrać.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.

- **Dobre:** Czysta zręcznościowa zabawa, najbardziej widowiskowy football w dziejach konsol, świetna oprawa A/V, istny Shaolin Soccer!
- **Złe:** Mało miejsca na boiskach, lekki chaos podczas meczy i dj – nie tak fajny, jak mógł być.
- **Brzydkie:** Przeklęte, chrupiące replaye.



OKIEM PROSA

Niewątpliwie FIFA Street jest o wiele bardziej udaną zabawką niż Urban Freestyle Soccer, ale mimo wszystko nie podoba mi się tak bardzo, jak NBA Street V3. Powodów jest kilka, ale najważniejszym z nich niewątpliwie jest chaos panujący na boisku i schematyzm akcji - zwód, podanie, strzał. No i poza tym NBA Street V3 jest o wiele bardziej efektowne, ładniejsze graficznie i łatwiej poddaje się woli gracza pozwalając na wykonywanie naprawdę wywalających gały akcji. **[Marcellus]**

FIFA STREET

WIDOWISKOWOŚĆ PONAD ZASADAMI

Edytor wyglądu działa bezbłędnie i pozwala na pełną dowolność w konstruowaniu własnego zawodnika.

Tylko dwóch zawodników da się podmienić. Posady bramkarza i naszej postaci są dożywotnie.

Mecze toczą się szybko i strasznie widowiskowo. Szkoda, że do gry często wkrada się chaos.

Street, podobnie jak V3 ukaże się na wszystkie platformy do gier. Ciekawe, czy w wersji na GCN będzie Mario strzelającegy bramkę z podania grzybka.

Podczas, gdy świat zachwyca się czwartym Pro Evo, zespół EA BIG atakuje temat konsolowej piłki z alternatywnej, jak zwykle bardzo zręcznościowej strony. To świetna wiadomość dla osób szukających szybkiej boiskowej rozgrywki. W **FIFA Street** miejsce poważnych piłkarskich zasad zastępują karkołomne zagrania doprawione efektownymi specjałami i combosami. Podejrzewam, że nawet nudne szachy nabrałyby wyczynowego wymiaru, gdyby oddział EA BIG dokładniej się nimi zaopiekował.

Widowiskowość to drugie imię **FIFA Street**. Bez trików, karkołomnych zagrań i wielopodaniowych akcji gra straciłaby swój urok. Faule, po których zawodnik wykonuje cztery przewroty zakończone upadkiem na pysk są tutaj na porządku dziennym, a pojęcie czerwonej kartki nie istnieje. W grze chodzi przede wszystkim o to, aby grać megapopisowo i bardzo szybko, bo tylko takie akcje naprawdę się opłacają. Zapomnijcie o ogromnym stadionie wypełnionym tłumem widzów, zapomnijcie o zasadach fair play, zapomnijcie również o ulubionej jedenastce zawodników. **FIFA Street** to ciasne, ograniczone grubą siatką lub murem boiska i łącznie ośmiu (!) piłkarzy próbujących się w tym wszystkim błyskawicznie odnaleźć. Bramki wpadają średnio raz na kilkanaście sekund, a co bardziej widowiskowym akcjom towarzyszą przepiękne zwolnienia kadru, kolorowe filtry i fachowe replaye. Lecimy dalej. Dzięki ogromnej kasie zainwestowanej w pełną licencję FIFA, zręcznościowy Street po brzegi wypełniony został bardziej i mniej znanymi nazwiskami ze świata footballu. Może cyfrowe twarze nie do końca przypominają swoje rzeczywiste odpowiedniki, ale bez problemu rozpoznacie na ciasnym boisku szalonego Ronaldinho, łysego Beckhama, wyszczerzonego Ronaldo, biednego Rivaldo oraz resztę galaktycznych i kosmicznych gwiazd. Ponadto, każdego piłkarza opisano szeregiem kolorowych wykresów (między innymi siłą strzału, celnością, szybkością, zwinnością, itp.), co oczywiście przekłada się na zachowania podczas meczy. **FIFA Street** jest absolutnie wyprana z grzebania w przedmeczowych taktykach, strategiach i formacjach, skupia się natomiast na czystej boiskowej sieczce i niespotykanych dotąd trikach. Każda z przystępujących do pojedynku drużyn otrzymuje na starcie pusty pasek o nazwie „Gamebreaker". Identyczny wskaźnik od dawna figuruje w serii NBA Street, co czyni tę grę niemal bliźniaczo podobną do najnowszej odsłony radosnego basketu BIG'ów. No, więc suchy Gamebreaker jest bezużyteczny, ale napełni się błyskawicznie, jeśli w trakcie rozgrywki wykonywać będziecie dużo fajnych combosów, widowiskowych podań, udanych zagrań i celnych strzałów na bramkę przeciwnika. Same triki to sprawa banalna – wystarczy odpowiednio pomasować prawego analoga, aby ujrzeć piłkarza wyczyniającego cuda ze skórzanym workiem. Wykonanie kilku trików pod rząd przechodzi w combo, co w połączeniu z szybkim podaniem i strzałem na bramkę zaowocuje ogromną ilością punktów i kilkoma centymetrami Gamebreakera. Napełniony do końca wskaźnik niemal zawsze daje szansę na oddanie blisko stuprocentowego strzału na bramkę przeciwnika przy widowiskowo zwolnionym kadrze i pięknym, kolorowym filtrze. Jednak odpowiednio chamski wślizg, czy wbiegnięcie na składającego się do strzału przeciwnika pozbawi go szansy skorzystania z GB. Wniosek? **FIFA Street** wyraźnie zaleca nie tylko faulowanie, ale wręcz katowanie przeciwników. Ze smutkiem muszę jednak zanotować, że piłkarskie Gamebreakery nawet w połowie nie są tak widowiskowe jak te z NBA Street V3. Zabrakło fajerwerków, kolorowych smug i rozdartych na strzępy siatek w bramkach, a szkoda. Gorszy niż w V3 jest także komentator. Nie podśpiewuje, nie przekrzykuje tłumów – jednym słowem, nie czuć, że przeżywa aktualnie rozgrywany mecz.

składa się z kilku prostych trybów rozgrywki, a rozgryzienie ich zasad nie zajmie Wam więcej, niż pięć minut. Wybierając Game On w jednej chwili stoczycie szybki mecz dowolnie wybraną formacją narodową, natomiast wbijając się w Rule the Street ruszycie na podbój świata walcząc o coraz lepszy skład i punkty na rozbudowę statystyk. Drugi tryb wymaga stworzenia własnego zawodnika (łącznie z ubiorem, fryzurą, kształtem podbródka, nosa, itd.) i ochrzczenia drużyny, którą zaświecicie w niezliczonej ilości spotkań. Mecze stoczycie na blisko dziesięciu boiskach odblokowywanych w miarę progresu w grze. Utoczycie wiadra miodu z **FIFA Street**, gdy umiejętnie opanujecie lekki chaos rządzący footballem w tak ciasnych miejscówkach, a uliczna FIFA może okazać się najlepszą dotąd grą opartą na słynnej licencji. Podania, woleje, obejścia przeciwników, strzały na bramkę – to wszystko wykonuje się strasznie łatwo i intuicyjnie, aczkolwiek spotkałem się z opinią, że nie każdy sport można przenieść w tak uproszczone i zręcznościowe realia. Fakt, czasem można poczuć się jak sardynka w puszce na tak małym boisku, można się też nieźle rozczarować obserwując lekki chaos (nieprzewidziane podania, strzały, loby). Po opanowaniu tego wszystkiego, **FIFA Street** zrobi się jednak przyjazna i lekka, czyli właśnie taka, jakiej spodziewali się fani zręcznościówek. Animacja trzyma stałe sześćdziesiąt klatek na sekundę, ale bardzo brzydko zwalnia podczas replayów. Ścieżką dźwiękową władają skoczne latynoskie motywy, ale znajdzie się wśród nich zarówno Timo Maas, jak i zawsze optymistyczny Fatboy Slim. Najwięcej zabawy **FIFA Street** zaproponuje naturalnie w multiplayerze (żywy gracz nie jest tak schematyczny jak konsola), jednak na samotników czeka cała masa dóbr do odblokowania. Nowi zawodnicy, tona czapek, kurtek, okularów, butów – spędzicie tu niejeden wieczór. **FIFA Street** to lekka, dynamiczna i bardzo pozytywna odmiana piłki nożnej. Dla oddanych fanów PES4 może okazać się nawet zbyt zręcznościowa, ale mi – poszukiwaczowi lekkiej zabawy – niesamowicie przypadła do gustu.

Matt ■ ■

PS2 | Xbox | GCN — Czekamy jeszcze na szachy, snookera i bierki „street"

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports Big
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2

8.0

GRAN TURISMO 4

SĄ TU JESZCZE JACYŚ FANI MOTORYZACJI? CZY WSZYSCY JUŻ POBIEGLI DO SKLEPU?

Przepiękny Ford GT stoi pośród opadających liści. Kamera delikatnie obraca się dookoła niego, a w tle przygrywa znany wszystkim temat muzyczny, tym razem w operowej aranżacji. Jesienny krajobraz przemienia się w śnieżne pustkowie, potem w wielki kanion, wreszcie w światła wielkiego miasta. Operowa wstawka kończy się, kierowca w samochodzie opuszcza szybkę w kasku, otrzymuje z boksu pozwolenie na start i samochody ruszają przed siebie. Są niesamowite, wspaniałe, przepiękne. Pędzą po trasach w rytm muzyki niczym na jakimś pokazie motoryzacyjnej mody. Im dłużej tak pędzą, tym większą mam ochotę samemu zasiąść za kółkiem jednego z nich. Przed oczami cały czas stoi mi napis pojawiający się na początku intra - „The drive of your life". O, taaaak, nikt w to nie wątpi.

ALICJA W KRAINIE CZARÓW

Nie można zacząć inaczej, niż głośnym – nareszcie! Po blisko czterech latach od poprzedniczki, prawie dwóch od debiutu gry na E3, niezliczonych wprost przesunięciach terminu wydania gry, bezczelnym przedrzeźnianiu graczy przy pomocy GT4 Prologue, oto wreszcie jest! Czwarta odsłona „The real driving simulator" stała się ciałem i już nic, absolutnie nic, nie spowoduje kolejnego przełożenia premiery. Co takiego w sobie zawiera, że aż tyle kazano nam na nią czekać?

Wyścigi na łodzie to jedna z nowości w serii i, jak na nowość przystało, w akcji sprawują się fachowo.

Na mapie trybu Gran Turismo niełatwo się z początku odnaleźć, tyle tu ciekawostek i poukrywanych sprytnie niespodzianek.

Główne menu wita nas dobrze znanym podziałem na tryby Arcade i Gran Turismo. Aby szybko przekonać się na własne oczy, jak prezentuje się gra wybieramy tę pierwszą opcję i... od razu zostajemy rzuceni na głęboką wodę. Do naszej dyspozycji od samego początku oddanych zostaje przeszło 300 samochodów i kilkadziesiąt tras do wypróbowania. To naprawdę przytłaczające! Człowiek przegląda dostępne maszyny i nie wie na którą się zdecydować – zupełnie jak dziecko w wielkim sklepie z zabawkami czy innym Disneylandzie. Prawdopodobnie pierwszych kilka godzin upłynie Wam właśnie na oglądaniu samochodów i testowaniu ich na dostępnych od początku trasach. Ale prędzej czy później każdy się opanowuje i przestaje bezmyślnie jeździć czym popadnie po czym popadnie, a zaczyna zastanawiać się, co tu dalej można zrobić. Wtedy na jaw wychodzi pierwsza zasadnicza zmiana – tutaj arcade potraktowany jest po macoszemu. Nic tu się nie odblokowuje, nie wygrywa. To tylko krótkie streszczenie zawartości, które przy pierwszym kontakcie ma zdzielić gracza w głowę, żeby z większą pokorą popatrzył na pudełko z grą. A kiedy pierwszy głód wrażeń zostanie zaspokojony, pora ruszyć długą i krętą ścieżką kariery kierowcy, mechanika i kolekcjonera w jednym, czyli przejść do tytułowego trybu Gran Turismo.

Z czasem miejsce zwykłych samochodów, jakie znamy z ulic miast zajmą potężne, obudowane spojlerami potwory.

WELCOME TO GT WORLD

Stylizowana na coś w rodzaju mapy główna plansza w trybie Gran Turismo jest wielka i łatwo można się tu zgubić. Rozrzuconych jest na niej ponad 35 ikon reprezentujących różne miejsca, do których możemy się udać. Zasadniczo można je podzielić na trzy

PAL is the best!

Europejska wersja GT4 jest najlepszą ze wszystkich – przepisany od podstaw silnik generuje płynne 50 klatek pomimo dołożenia 16 linii obrazu więcej niż w wersji NTSC, a jednocześnie pomimo zmiany częstotliwości wszystkie charakterystyki pojazdów (także jeśli chodzi o prędkość) są identyczne z wersją spoza naszego kontynentu. W wersji PAL jest także więcej utworów muzycznych, dodano europejskie jednostki miary, przemodelowano trochę interfejs na bardziej intuicyjny, a w pit-stopie można przełączyć się pomiędzy trybami A-Spec i B-Spec. Najważniejszym jednak bonusem są nowe samochody w liczbie 12 sztuk (Mazda MX-Crossport, Mitsubishi Eclipse 2005, Volkswagen Golf R32, Audi Nuvolari quattro, Audi Pikes Peak quattro, Chrysler 300C, Alfa Romeo GT, Auto Union V16 Type C Streamliner, Chaparral 2D, Chaparral 2J, Jaguar XJR9, Peugeot 905B).

- **Dobre:** Prawie wszystko. W szczególności 700 samochodów i 80 tras.
- **Złe:** Kilka szczegółów wymienionych w ramce.
- **Brzydkie:** Co? W GT4? Brzydkie? Ha, ha, to dobre...

Trasy są śliczne i zróżnicowane – od miast, przez góry i lasy, aż po pustynne pustkowia.

Do naszej dyspozycji od samego początku oddanych zostaje przeszło 300 samochodów i kilkadziesiąt tras do wypróbowania. To naprawdę przytłaczające! Człowiek przegląda dostępne maszyny i nie wie na którą się zdecydować – zupełnie jak dziecko w wielkim sklepie z zabawkami.

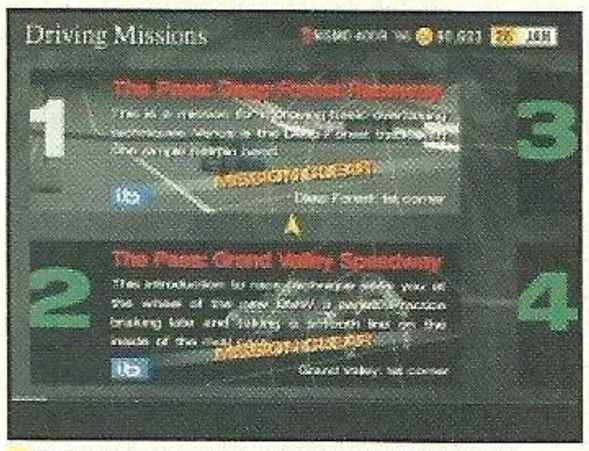
grupy. Pierwsza to sklepy, gdzie możemy nabyć samochody i części, druga to rozmaite tryby gry, w których możemy wziąć udział, a trzeci rodzaj ikon to specjalne miejsca i tryby, takie jak choćby nasz dom, serwis samochodowy, szkoła jazdy, miasteczko tuningu czy Photo Travel. Jest tego naprawdę sporo i zwłaszcza na początku można mieć problemy z szybkim dotarciem do wybranego miejsca.

Dealerzy samochodów pogrupowani zostali w grupy marek z danego kraju (łącznie jest ich dwanaście: USA, Niemcy, Wielka Brytania, Hiszpania, Holandia, Belgia, Francja, Włochy, Szwecja, Korea, Japonia i Australia). Po wybraniu konkretnego kraju ukazuje nam się lista producentów. Każdy z nich może oferować samochody zarówno nowe, jak i legendarne. Nie wszystkie z nich są do kupienia – niektóre można tylko wygrać. Firmy na ogół oferują również części do swoich samochodów lub mają wewnętrzne studio tuningowe, jak np. Nismo Nissana czy Mugen Hondy. Studia oferują nie tylko części do posiadanych przez nas pojazdów – sprzedają także własne modele budowane w oparciu o auta swojej macierzystej firmy. Można tam nabyć naprawdę fachowe wózki. Producenci organizują także wyścigi samochodowe we własnym zakresie, więc warto czasem wpaść na puchar Civica do Hondy albo pojedynek pomiędzy starym a nowym Nissanem Z. Jeśli stawiamy w świecie Gran Turismo dopiero swoje pierwsze kroki, to warto będzie udać się do jednego z trzech komisów oferujących auta używane. Sklepy różnią się ofertą - jeden z nich sprzedaje auta z pierwszej połowy lat 90., inny z drugiej, a ostatni samochody z szalonych lat 80. Dostępna w komisach oferta pojazdów podlega ciągłej rotacji – co tydzień jest aktualizowana, więc warto często tu zaglądać, nawet gdy stać nas już na nowe, lepsze modele samochodów. Dlaczego? Czasem można tu trafić jakieś ekstra auto w dobrej cenie, albo prawdziwie zabytkowy okaz, w którego posiadanie nie wejdziemy inną drogą. Jak widać, nawet gdy się nie jeździ jest w GT masa roboty, a wyszukiwanie kolejnych fachowych wózków przywodzi na myśl Forresta Gumpa i jego słynne pudełko czekoladek.

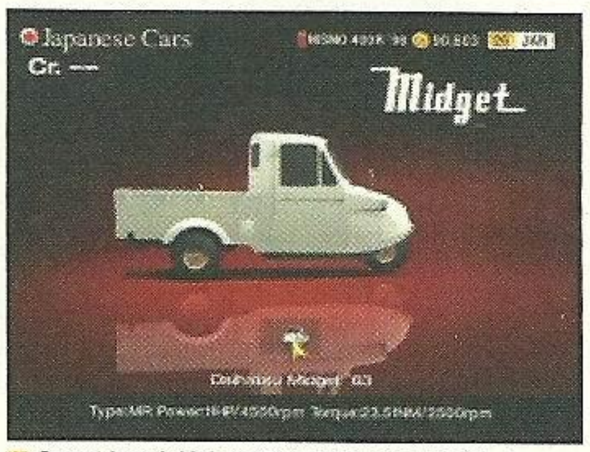
Kiedy już staniemy się szczęśliwym właścicielem jakiegoś samochodu, zapewne będziemy chcieli sprawdzić, jak nasz beniaminek sprawuje się w cudownym świecie wyścigów. Jednak na początku gracz nie ma zbyt wielkiego wyboru, gdyż większość wyścigów nie jest dostępna dla kierowcy-żółtodzioba. Z tego właśnie powodu konieczne staje się udowodnienie swoich umiejętności i zdobycie kolejnych licencji rajdowca. W sumie jest ich pięć, o rosnącym poziomie trudności, a każda składa się z 16 egzaminów i jednej „przerwy na kawę". Same testy wymagają od nas przejechania konkretnego odcinka narzuconym z góry autem w jak najszybszym czasie. Oczywiście wyjechanie poza tor, potrącenie pachołka czy przywalenie w bandę kończy się oblaniem egzaminu. Wspomniane przerwy na kawę to z kolei niezobowiązujące zabawy polegające np. na omijaniu lub strącaniu pachołków. Za każdy z takich testów zdobywamy odznaczenie (brązowe, srebrne lub złote). Po zaliczeniu wszystkich zadań na minimum brąz otrzymujemy prawko oraz samochód. Jednak gdy zaliczymy wszystkie testy na minimum srebro; dostaniemy drugie auto, a za komplet złotych pucharków – trzecie. Z tym, że złoto naprawdę ciężko jest zdobyć, momentami wręcz histerycznie ciężko.

KIEROWCA BOMBOWCA

Gdy zdobędziemy wreszcie upragnione uprawnienia, możemy rzucić się w świat wyścigów, których jest tu istne zatrzęsienie. Do wyboru mamy uczestnictwo w kilku grupach zawodów. Są tu zarówno międzykontynentalne mistrzostwa o trzech poziomach zaawansowania, jak i grupy pucharów przynależnych do konkretnych krajów i kontynentów – dywizja amerykańska, japońska i europejska. W każdej z takich grup czeka na nas szereg eventów do ukończenia. Dzielą się one na dwa rodzaje – grupy pojedynczych wyścigów oraz mistrzostw, w których bierzemy udział w całej ich serii. Za zwycięstwo w wyścigach i mistrzostwach dostajemy kasę, a po ukończeniu danego eventu do naszego garażu wpada nowa maszyna. Zaszło tu kilka istotnych zmian od części trzeciej – za mistrzostwa zawsze dostajemy ten sam samochód (nie ma losowania spośród czterech modeli... uff), a wielokrotnie możemy wygrywać także nagrody za pojedyncze wyścigi, bowiem da się zaliczony już wyścig „zresetować" i przejechać jeszcze raz. Poszczególne zawody różnią się od siebie dopuszczanymi do wyścigów pojazdami – raz będzie to wyścig pick-upów, kiedy indziej samochodów z napędem na przednią oś, to znów samochodów z turbodoładowaniem. Zmusza to gracza do ciągłego powiększania swojego garażu o nowe pojazdy, ponieważ po prostu nie istnieją tu uniwersalne maszyny. Często będziecie kupowali samochody, aby użyć ich dosłownie w jednym czy dwóch pucharach. Wymuszają to także zawody organizowane u producentów pojazdów, w których mogą wziąć udział tylko konkretne modele. **Gran Turismo 4** wprowadza także dwa całkiem nowe tryby gry. Pierwszy z nich to tzw. Special Conditions.



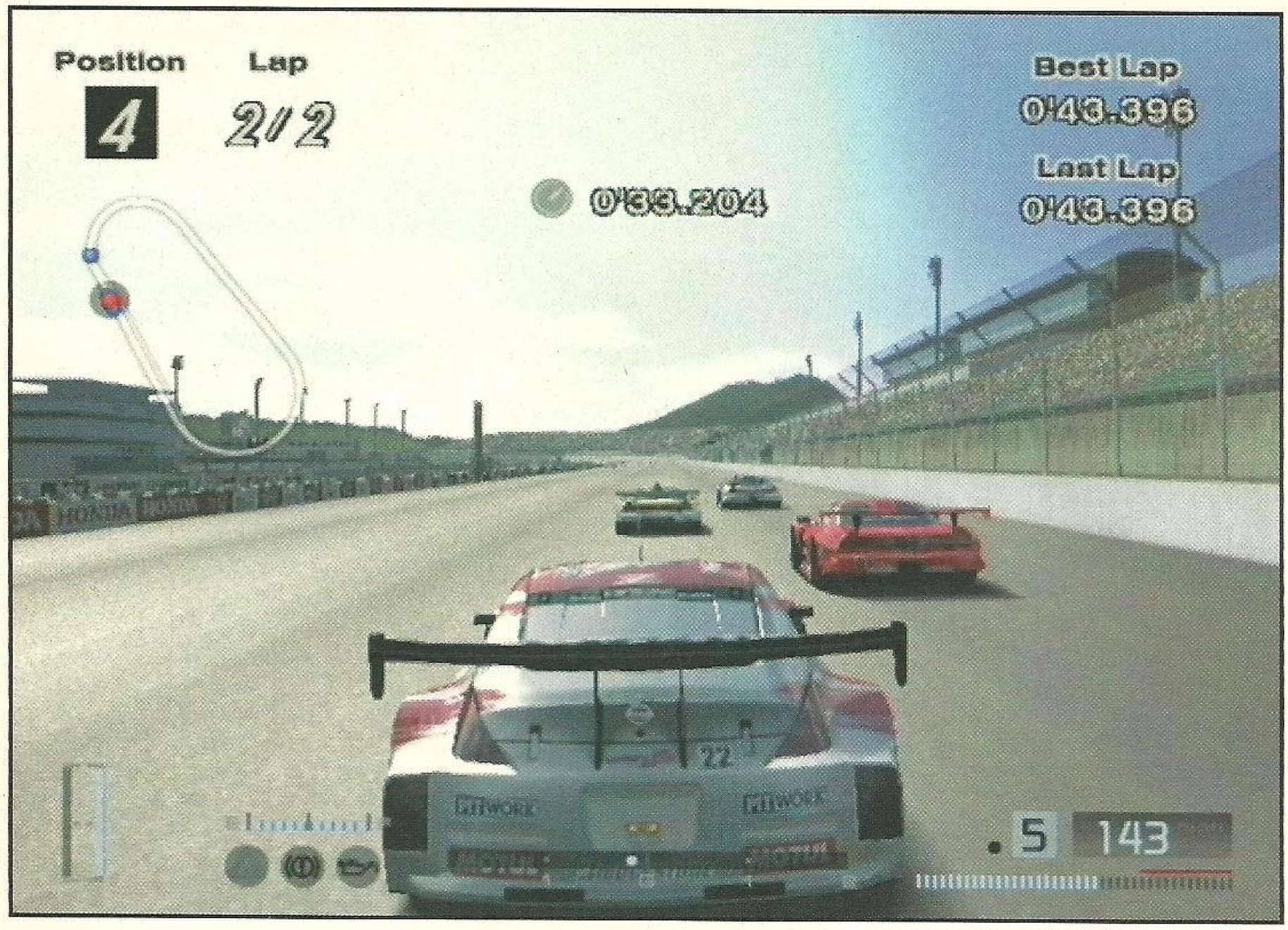
Różnorodne i wymagające Driving Missions są nowym, ciekawym i wciągającym trybem gry. Trudnym też, zresztą.



Szczyt japońskiej myśli technicznej z lat 60. nie prezentuje się zbyt imponująco... Ale trzeba przyznać, że jazda takim karzełkiem jest zabawna.

USB to the MAX!

Porty USB w tej grze nie mają chwili odpoczynku! Najważniejszymi akcesoriami są oczywiście kierownice, zawłaszcza dedykowana tej grze Logitech Driving Force Pro o 900-stopniowym obrocie. Posiadacze kierownic MOMO Force niech się jednak nie cieszą, gdyż ich kontroler nie jest obsługiwany – Sony i Logitech najwyraźniej chcą podbić trochę sprzedaż swojej nowej zabaweczki. Drugie zastosowanie portu USB jest następujące – zdjęcia z Photo Mode możecie wydrukować bezpośrednio z menu gry za pomocą drukarki EPSON PictureMate. Oczywiście dużo większe możliwości daje posiadanie PenDrive'a – zachowane na nim zdjęcie można nie tylko wydrukować wkładając go w port USB drukarki – można też przenieść je sobie do komputera, pobawić się w jakimś programie graficznym, ustawić jako tapetę czy wysłać komuś mailem. Świetna sprawa!



Skazy na diamencie

Gran Turismo 4 nie jest grą idealną. Nie chcę jednak zaśmiecać recenzji czepialskimi uwagami, więc umieszczam je w ramce. Widać, że PS2 już więcej nie uciągnie jeśli chodzi o grafikę – w lusterku nie odbija się otoczenie na trasach miejskich. Trasy rajdowe i niewidzialne ściany na nich były wytykane już palcami w GT4P – tutaj niestety nic się nie zmieniło. Poważną wadą jest to, że nie wszystkimi samochodami możemy się ścigać, co samo w sobie przeczy idei gry wyścigowej. Co prawda znalazłem raptem kilka takich modeli, ale to głupie – takie samochody można wziąć tylko na niezobowiązującą przejażdżkę lub porobić im zdjęcia (jak choćby futurystycznemu „butowi" Nike'a). Szkoda. Dziwnym jest też fakt, że można bardzo wiele wyścigów zaliczyć w trybie B-Spec i w ogóle w nich samemu nie jechać, a grze nie robi to specjalnej różnicy. Poza tym drażni mnie jeszcze kilka szczegółików, ale to już naprawdę czyste czepialstwo – za długo trzeba czekać podczas „rolling start", samochody tuningowane nawet najdroższymi częściami w ogóle nie drożeją, pojawiają się przekłamania w nazwach samochodów (np. Honda Honda S2000) i ich mocy (raz podają taką, drugim razem inną). No i Acura jest w Japonii, a nie w USA.

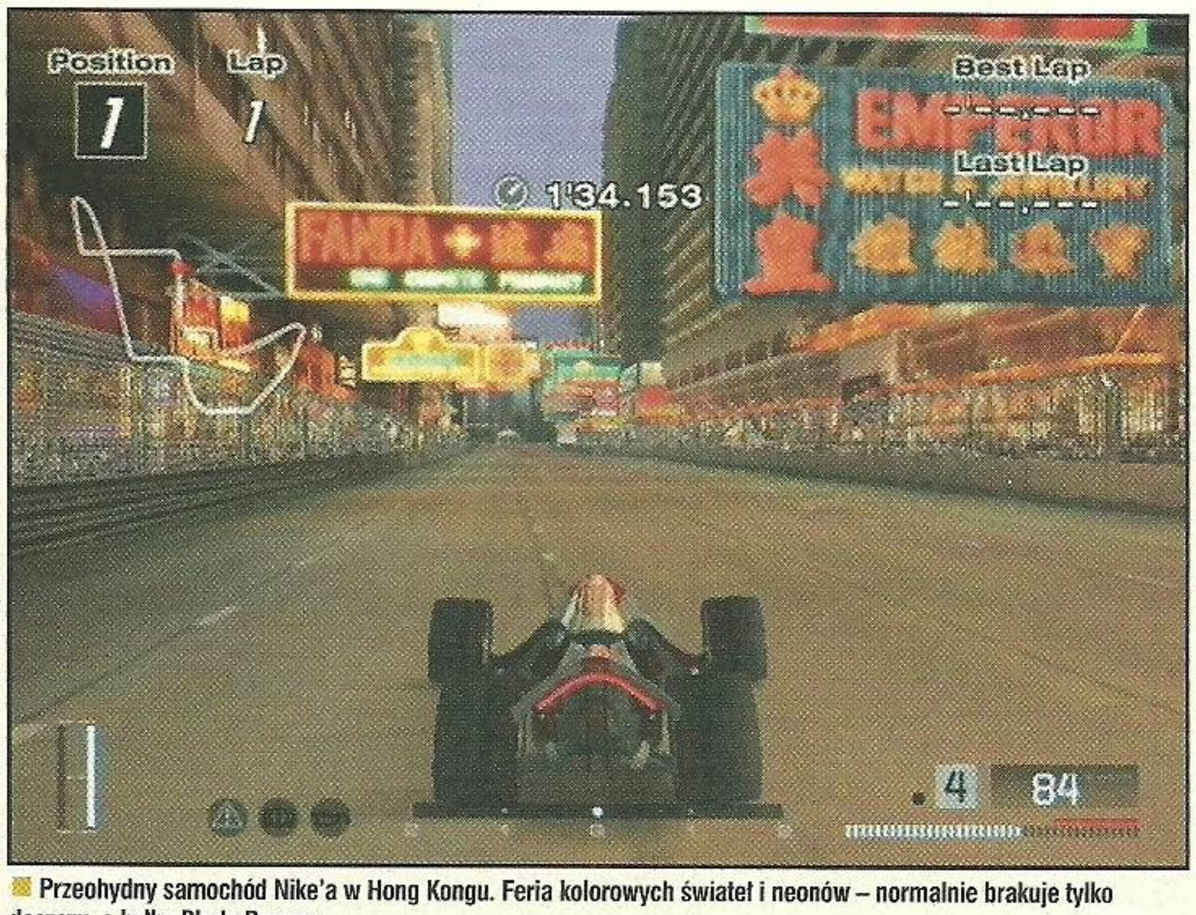
Jak gra wygląda - widać na screenach. W moim słowniku temu poziomowi grafiki odpowiada przysłówek „obłędnie". Z pełnym przekonaniem mogę stwierdzić, że PlayStation 2 właśnie się technologicznie spełniła.

To wyścigi terenowe gdzie ścigamy się z jednym przeciwnikiem i obowiązuje w nich kontrowersyjna, znana z GT4 Prologue reguła kar za obijanie się o bandy i przeciwnika, na szczęście zmniejszona z 10 do 5 sekund. Do zaliczenia jest tu naprawdę sporo wyścigów, zarówno na odcinkach szutrowych, miejskich OS-ach, a nawet na trasach śnieżnych. Drugim nowym trybem są Driving Missions z narzuconymi samochodami, trasami, przeciwnikami i limitami czasowymi. Część misji polega na jak najszybszym wyprzedzeniu przeciwnika, część to zabawa w „doganianie stawki", jeszcze inne z kolei wymagają od nas jak najsprawniejszego wykorzystywania efektu tunelu aerodynamicznego do wygrania wyścigu. Dostępnych jest ponad 30 misji; są naprawdę fajne, a przy tym bardzo wymagające. W nowym Gran Turismo nie mogło także zabraknąć znaku rozpoznawczego serii – wyścigów wytrzymałościowych. Jeśli jednak ktoś miał problemy z wytrwaniem dwóch godzin przed konsolą w części trzeciej, tutaj będzie miał jeszcze trudniej. Autorzy zaserwowali nam kilkanaście takich imprez, w tym trzy 24-godzinne! Łącznie skończenie samych endurance'ów to przynajmniej 120 godzin roboty! I nie, nie ma możliwości zapisania stanu gry w boksach... Hardcore to naprawdę mało powiedziane.

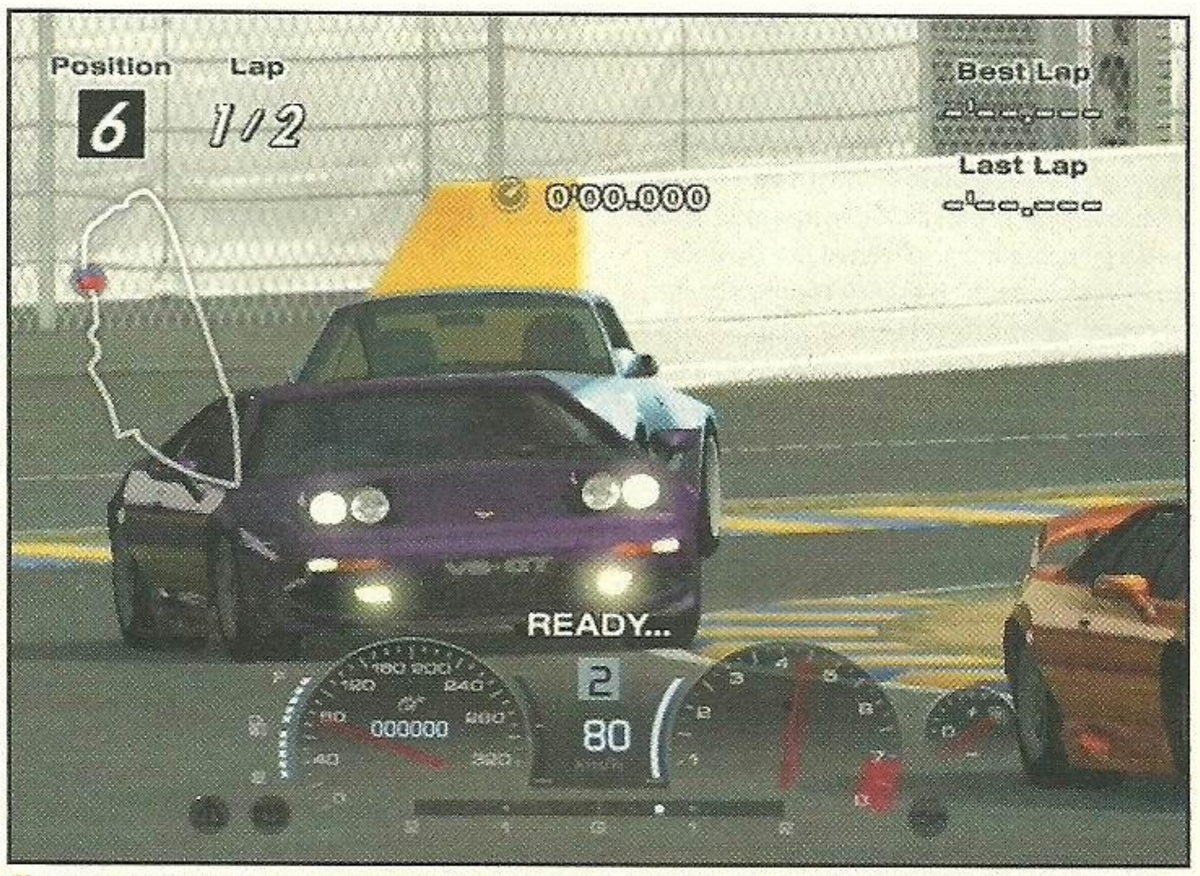
Oczywiście poza kupowaniem samochodów i wyścigami na mapie Gran Turismo znajduje się jeszcze kilka ciekawych miejscówek. Do tych najważniejszych zalicza się oczywiście nasz dom, w którym znajduje się garaż. Możemy tu też sprawdzić statystyki, zdobyte licencje, czy pobawić się zdjęciami z Photo Travel. W sklepie GT Auto z kolei umyjemy nasz samochód, wymienimy w nim olej, wybierzemy najbardziej pasujące do fury felgi oraz zainstalujemy tylny spojler. Nie wpadajcie w ekstazę, to nie jest żaden zaawansowany optyczny tuning – ot, po prostu kolejny miły dodatek pozwalający nadać naszym samochodom bardziej indywidualny charakter. Najbardziej znane, niezależne tuningowe firmy świata znalazły schronienie w „miasteczku tuningu". Także one oferują kilka ciekawych modeli przygotowanych na bazie aut seryjnych. Jeśli dana firma zajmuje się naszą marką możemy też ulepszyć tu nasz pojazd. Można także udać się na dowolny tor wyścigowy nie biorąc udziału w żadnym zobowiązującym wyścigu, aby poznać lepiej trasę, sprawdzić się w wyścigu towarzyskim lub pobawić się w robienie zdjęć w trybie Photo Drive.

NO TO JAZDA!

Jeździ się jak zwykle wspaniale – model jazdy został jeszcze bardziej dopieszczony. Jest też zdecydowanie bardziej wymagający niż w GT3, a potężne sportowe samochody kręcą bączki przy najmniejszym błędzie. Dla osób nie radzących sobie z ich opanowaniem dostępne są ułatwienia w postaci systemów ASM i TCS wraz możliwością ich dowolnego ustawiania. Samochody oczywiście nie niszczą się i nie koziołkują, ale gra potrafi mocno pokarać za obijanie się o bandy i zjeżdżanie na pobocze – możemy wykręcić pięknego hołupca lub zakopać się w piachu, a wtedy pozostanie nam już tylko obserwowanie znikającej w oddali konkurencji. Dedykowana grze kierownica Driving Force Pro tylko potęguje rewelacyjne wrażenia płynące z jazdy – 900 stopni obrotu, świetny force feedback, który absolutnie szaleje, gdy pędzimy z prędkością ponad trzystu na godzinę – miodzio! Samodzielna jazda samochodem, czyli A-Spec, to nie jedyna możliwość przechodzenia gry. Praktycznie każdy wyścig (poza Driving Missions i Special Conditions) można zaliczyć również w trybie B-Spec. Nie prowadzimy w nim samochodu osobiście – robi to za nas komputerowy kierowca. My oglądamy wyścig niczym



Przeohydny samochód Nike'a w Hong Kongu. Feria kolorowych świateł i neonów – normalnie brakuje tylko deszczu, a byłby Blade Runner.



Modele samochodów wykonane są wręcz oszałamiająco. Podobnie, jak wiele innych rzeczy w tej interaktywnej encyklopedii motoryzacji.

Mercedes 300SL – pierwszy supersamochód świata.

W studiach tuningowych można nabyć istne zatrzęsienie części do naszych licznych bryczek.

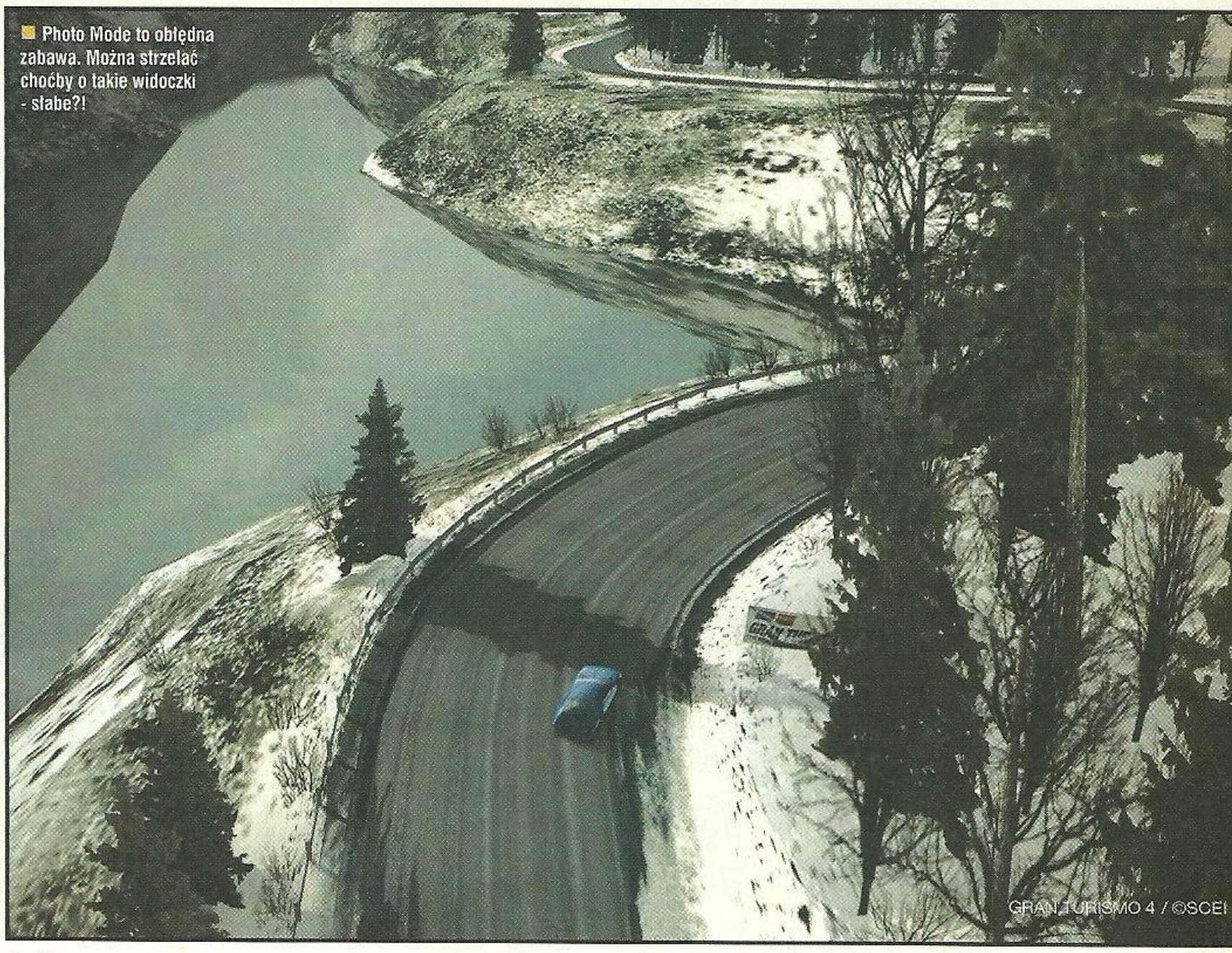


Photo Mode to obłędna zabawa. Można strzelać choćby o takie widoczki - słabe?!

GRAN TURISMO 4 / ©SCEI

transmisję telewizyjną lub na specjalnej planszy pokazującej przebieg trasy i ikonki pojazdów zasuwające po mapce. Widzimy tam wszystkich uczestników wyścigu, dystans między nimi, czasy przejazdu kolejnych odcinków oraz poziom zużycia opon i paliwa naszego pojazdu. Kierowcy wydajemy polecenia – poza ustawieniem stopnia agresywności jazdy w skali od 1 do 5 możemy nakazać mu wyprzedzać, bądź zjechać do pit-stopu. Im wyższy poziom agresywności, tym bardziej ryzykancko kierowca będzie jechał, nie zdziwcie się więc, kiedy po ustawieniu maksimum nie raz się przeliczy i wyląduje poza torem. Jeżeli zdecydujemy się na korzystanie z widoku planszy, możemy także przyspieszyć czas dwu- lub trzykrotnie. To praktycznie jedyna nadzieja na ukończenie wyścigów wytrzymałościowych i zdobycie w nich nagród dla osób, które nie wyobrażają sobie wielogodzinnego siedzenia przed konsolą. Mimo, że cały czas będą musiały być w pobliżu, aby kontrolować stan pojazdu i zjazdy do pit-stopu, będą mogły z wyścigu dobowego zrobić sobie „tylko" ośmiogodzinne posiedzenie. Niewielka to wprawdzie pociecha dla zapracowanych ojców rodzin, którzy zamiast bawić się w wolnych chwilach kolejką PIKO wybrali GT4, ale zawsze.

RAW POWER

Oczywiście seryjne samochody niespecjalnie mają czego szukać w trudniejszych wyścigach pośród potężnych i ostro wyżyłowanych maszyn. Właśnie wtedy na ratunek przychodzi nam całe tuningowe zaplecze GT4. Firmy oferują masę podzespołów w wersjach sportowych i wyścigowych. Możemy zmienić układ wydechowy, dołożyć turbosprężarkę i intercooler, zamontować chip wyścigowy, odchudzić auto, zainstalować wyścigową skrzynię biegów i dyferencjał, zmienić opony, ulepszyć hamulce, a nawet zainwestować trochę kasy w podtlenek azotu. To i tak tylko niektóre z dodatków oferowanych przez producentów upgrade'ów. Podzespoły mogą być następnie dowolnie przez nas ustawiane, dzięki czemu możemy osiągnąć najbardziej nam odpowiadającą charakterystykę jezdną samochodu. Ustawić można wszystko - od przełożeń skrzyni biegów, przez hamulce, zawieszenie, aż po ustawienie nitro i aerodynamiki. Masa, masa roboty! Ponieważ preferowane ustawienia mogą się zmieniać w zależności od konkretnej trasy, gra pozwala na zapisanie trzech konfiguracji dla każdego auta, co jest bardzo miłym i przydatnym ułatwieniem. Osiągi naszego samochodu możemy następnie sprawdzić w testach przyspieszenia na 400 i 1000 metrów oraz w teście na prędkość maksymalną. Tuning jest naprawdę rozbudowany i miłośnicy dłubania w samochodach będą wniebowzięci. Na dokładkę jest bardzo ładnie i sprawnie rozwiązany – wszystko widać na pierwszy rzut oka, a obsługa menusów jest banalnie prosta.

CO TO? FOTO!

Photo Mode w GT4 w zapowiedziach postrzegany był przez zniecierpliwionych fanów, jako niepotrzebny dodatek odwlekający jedynie datę premiery, a nic w zamian nie oferujący. Teraz, po zrobieniu masy zdjęć, mogę powiedzieć tylko, że jest to przednia zabawa i każdego miłośnika motoryzacji wciągnie jak odkurzacz! Zdjęcia można robić w dwóch trybach. Pierwszy to Photo Drive – jedziemy samochodem po trasie, następnie oglądamy replay i w dowolnym momencie zatrzymujemy akcję. Wybieramy kamerę, ustawiamy zoom, przechył kamery, focus, kierujemy obiektyw w wybrane miejsce, wybieramy filtry i pstryk! Śliczna fotka gotowa. Drugi tryb oferuje nam kilkanaście gotowych miejscówek, w których ustawiamy po prostu samochód, kamerę, wszystkie ustawienia aparatu i robimy zdjęcie. Ilość opcji jest olbrzymia i nie będę ich tu wszystkich wymieniał, dość powiedzieć, że da się nawet ustawić stopień skrętu kół wozu. Zdjęcia możemy zapisywać zarówno na karcie pamięci, jak i na PenDrivie wetkniętym do portu USB. Jakość renderowanych przez konsolę fotek jest porażająca! Wszystkie niesamowitości prezentowane na screenach nie były żadnymi retuszami – to naprawdę tak wygląda! Fotografie możemy przeglądać, robić slideshow do naszych ulubionych utworów z gry oraz, co daje najwięcej radochy, drukować za pomocą drukarki EPSON PhotoMate. Poczułem się jakbym znów zbierał „Turbosy"! Drukowane odbitki są rewelacyjnej jakości i dla mnie są wyznacznikiem fotorealizmu (choć trzeba brać poprawkę na to, że na ekranie zdjęcia wydają się jaśniejsze niż po wydrukowaniu).

THE DRIVE OF MY LIFE

Jak gra wygląda - widać na screenach.
W moim słowniku temu poziomowi grafiki odpowiada przysłówek „obłędnie". Z pełnym przekonaniem mogę stwierdzić, że PS2 właśnie się technologicznie spełniła. Modele samochodów są rewelacyjne, replaye efekciarskie jak zawsze, a rendery z Photo Mode wywalają oczy z orbit... Trasy też wyglądają prześlicznie, a menusy są po prostu mistrzowskie. Czytelne, przejrzyste, dopracowane – widać, że włożono w nie wiele pracy. Jak w całe GT4.
Oprawa dźwiękowa również jest najwyższej jakości – odgłosy silników, pisk opon czy szum powietrza przy większych prędkościach są rewelacyjne i na dokładkę po raz pierwszy w historii serii podane w Dolby Pro Logic II, co tylko potęguje wrażenia płynące z jazdy, jeżeli tylko macie na podorędziu jakiś zestaw kina domowego. Na soundtracku znalazło się miejsce dla prawie stu kawałków autorstwa m. in. QOTSA, Feeder, Apollo 440, Joe Satriani, czy weterana poprzedniej części, Daiki Kasho. Są nawet utwory Bacha i Mozarta przygotowane z myślą o pokazach zdjęć naszych samochodów. Radość płynąca z jazdy jest olbrzymia (jak zawsze zresztą – tu obeszło się bez niespodzianek), a wszystkie dodatki oraz nowości – zajmujące i ciekawe. Ogrom tej pozycji przytłacza – to absolutny killer, ale to było wiadomo już od dawna. Dopiero na własnej skórze można się przekonać o niesamowitej potędze dzieła Polyphony.

Wprawdzie **Gran Turismo 4** kazało na siebie dłuuugo czekać, ale pięknie za to nam teraz odpłaca. A póki co, niech Yamauchi robi te swoje GT4 for Boys, a nawet GT4 Bi, Gay&Les, bo dostarczył taką grę, że można pozwolić mu na chwilę szaleństwa i dewiacji. Ale potem chcemy piątkę, słyszysz, Kaz?
Blizzard Best ■ ■

PlayStation 2 — The Ride Of Your Life

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Polyphony
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

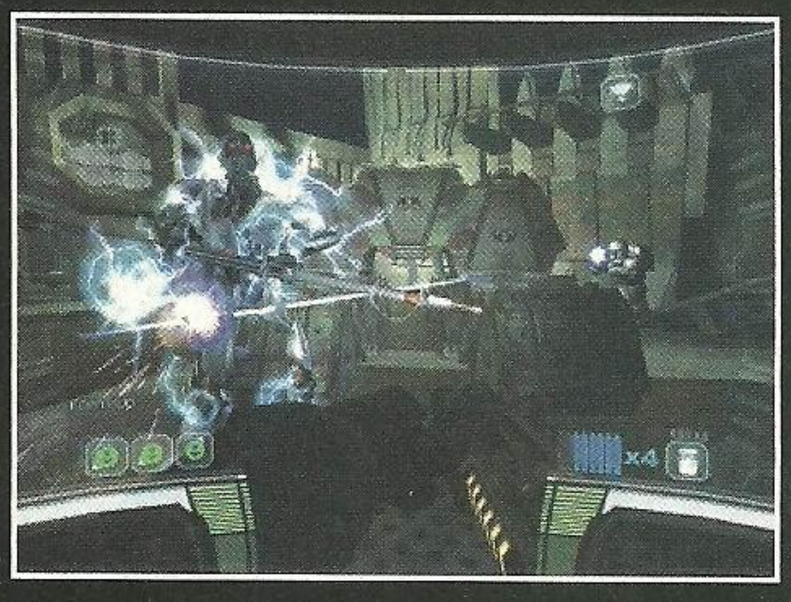
Wykorzystuje: Driving Force Pro, drukarkę USB, Mem Card 2, Dual Shock 2

9.8

Jazda życia?

Tak, niewątpliwie, zaprawdę i takie tam – GT4 jest największą grą samochodową, jest najlepszą grą samochodową, jest też najbardziej zajmującą grą, jaką widziałem. Miesiące, miesiące jeżdżenia, zdobywania, kupowania, tuningowania. A co dziwniejsze, jeszcze całkiem niedawno uważałem, że nie będzie tąk fajnie. Niedowiarek? Być może. Ale przecież kilka rzeczy w GT4 jest niepodważalnych – samochody się nie niszczą, zderzenia są marne, fizyka nie pozwala na dachowanie i nie jest też wcale taka realistyczna, jak to się powszechnie uważa – no, bo niby czemu potężny tylnionapędowy Viper nie tapie poślizgu, gdy na starcie wciśniemy gaz do dechy? A także to, że jak dla mnie tras rajdowych mogłoby w GT wcale nie być – ich wykonanie jest skandaliczne, czuje się, jak Crash zasuwający w tej swojej rynnie w pierwszych Bandicootach. Nawet tam, gdzie pobocze doskonale widać nie można na nie wypaść, a samochód odbija się od niewidzialnych ścian. To dość sporo zarzutów, jak na grę, która uważana jest za najbardziej dopracowany „driving simulator" pod słońcem. Tyle, że wszystkie te obiekcje zbladły, gdy tylko zasiadłem do zabawy. Jak zawsze wciągnęło mnie kupowanie wymarzonych bryk (Chrysler 300C Hemi, Dodge Charger 440, Aston Martin DB9 itd., itd.), tuningowanie ich, jeżdżenie, wygrywanie i przegrywanie – wszędzie poza trasami rajdowymi jest to symulator, któremu nic w zasadzie nie można zarzucić. Na dokładkę teraz postępy w GT Mode przychodzą o wiele szybciej niż kiedyś, gdy trzeba było długo ciułać kaskę. Wystarczy wynaleźć wyścig z fajną bryką jako nagrodą i flota zaczyna płynąć szerokim strumieniem. Wydaje mi się, że czas przy GT4 zaczyna płynąć zdecydowanie za szybko – przynajmniej tak szybko, jak wypasiony na maksa Skyline pokonujący kolejne okrążenia. Need for Speed? Niee, Need for Time! [Marcellus]

- **Dobre:** Tempo i napięcie, kapitalny dźwięk, doskonała grafika.
- **Złe:** Cała warstwa taktyczna jest aż za bardzo uproszczona - skoro mamy komendy, chciałoby się czegoś więcej.
- **Brzydkie:** Niektóre miejscówki na otwartym terenie odstają od reszty, ale to drobiazg.



Wykonanie postaci i ich animacja są kapitalne. Pokrak radośnie macha skrzydełkami w oczekiwaniu na celną serię.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

WITAJ, WOJOWNIKU. ZOSTAŁEŚ WYBRANY SPOŚRÓD TYSIĘCY TAKICH, JAK TY. BĘDZIESZ SŁUŻYŁ REPUBLICE I POMOŻESZ PRZYWRÓCIĆ ŁAD I PORZĄDEK...

LucasArts ostatnio nie zwalnia tempa i wydaje dobre gry ze świata Gwiezdnych Wojen. Republic Commando również dostarcza kilkunastu godzin świetnej zabawy. Gracz wciela się w klona o numerze trzydzieści osiem, który został wyznaczony na dowódcę czteroosobowego komanda. Dzielnego Thirty-Eight wspierają w walce snajper, haker i zabójca. W sumie jednak ma to znaczenie tylko umowne; każdy komandos doskonale poradzi sobie z zadaniami innego, co psuje trochę wizerunek elitarnego oddziału, w którym każdy ma swoją specjalizację.

Co ciekawe – chłopaki nie są bezdusznymi żołdakami zakutymi w bojowe pancerze, rzucającymi tylko „yes sir" – autorzy postarali się o wplecenie osobowości w naszych koleżków. Osiągnęli to najprostszymi metodami, czyli przez wypowiadane przez nich kwestie, a także napisy, które możemy studiować podczas doczytywania poziomów.

A skoro już jesteśmy przy mówionych kwestiach... Udźwiękowienie tej gry jest po prostu nieprawdopodobne. Jeśli jest w Republic Commando jeden element zasługujący na najwyższe uznanie, to właśnie dźwięk. I już nie chodzi tylko o filmową muzykę (choć chórki towarzyszące ekranowi tytułowemu potrafią zmrozić krew w żyłach) i kapitalne, przestrzenne efekty towarzyszące strzelaninom, ale także, a może przede wszystkim, o grę aktorów. Są zdyszani, kiedy powinni być zdyszani. Krzyczą, kiedy sytuacja wymaga od nich krzyku. No i ich akcent, sposób ekspresji... Wiele rzeczy można zagrać głosem, a panowie, których zaprosiło do współpracy LucasArts wywiązali się z tego po prostu perfekcyjnie. Właśnie tak trzeba to robić w grach video!

Zabawa została podzielona na trzy epizody. Pierwszy rozgrywa się podczas bitwy na Geonosis, którą z pewnością widzieliście pod koniec Epizodu Drugiego. W drugim etapie doborowa jednostka klonów uczestniczy w badaniu statku Republiki, odnalezionego po długiej nieobecności na radarach – tyle, że bez śladów życia na pokładzie. Ostatnia kampania polega na oswabadzaniu kuzynów Chewbaccy. I podobnie jak w przypadku dźwięku, muszę przyznać, że sposób, w jaki skonstruowano wszystkie kampanie jest zachwycający i powoduje, że można zatracić się bez reszty w wydarzeniach rozgrywających się na ekranie telewizora. Podział na kolejne misje podczas jednej kampanii jest raczej umowny i uzależniony tylko od faktu, że konsola musi doczytać dane – tak naprawdę to jest jedna wielka jazda bez trzymanki przez, powiedzmy, trzy i pół godziny. Tu nie ma nagłych zwrotów akcji, zmiany bohaterów, flashbacków i innych wymysłów – jest po prostu długa, żmudna i najeżona niebezpieczeństwami misja do wykonania, podczas której żołnierze przebiegną sto kilometrów, zostaną dwa razy podrzuceni przez dropship, rozwalą setki przeciwników, coś wysadzą, zdemolują i tak dalej. Rzadko mi się zdarza usiąść do gry na chwilunię o pierwszej w nocy, by potem ocknąć się w okolicach piątej nad ranem, ale w przypadku Republic Commando tak właśnie się stało. Bitwy są szybkie i niezwykle wciągające, a miejscami wymagające nielichej wprawy w operowaniu joypadem. Wprawdzie przeciwnicy nie są specjalnie inteligentni, a ich siła leży raczej w ilości, niż jakości, ale nie przeszkadza to w zabawie. Grze towarzyszy napięcie i niezły klimat, który osiągnięto właśnie przez wprowadzenie do akcji pozostałych komandosów. Bez nich jest o wiele gorzej, co udowadniają levele, podczas których drużyna zostaje rozdzielona.

To wszystko jednak działa w dwie strony. Zaprojektowanie epizodów, w których nieustannie

Choć akcja jest intensywna, nie brakuje chwil oddechu. Warto pamiętać, że Deltasi to elitarni komandosi wykonujący zadania specjalne, a nie armia maszerująca z pieśnią na ustach.

■ Mikrogaleria przeciwników z Republic Commando. Na pierwszym planie - dzielny wojownik samobójca z dzidą. Z prawej strony superświetne roboty bojowe. Już zaczynam się bać.

coś się dzieje, a akcja toczy się wartko wiąże się z dwiema rzeczami. Po pierwsze, gracz musi przez cały czas napierać przed siebie, nie przejmując się wymyślnymi zagadkami, czy szukaniem drogi w labiryntach, a koncentrując wyłącznie na walce, w napięciu czekając na otwarcie kolejnych drzwi. Jeśli lubicie otwarte przestrzenie, bądź gry fpp z elementami eksploracji, tutaj tego nie znajdziecie. Do Republic Commando świetnie pasuje spostrzeżenie Grabarza z jego opinii o Killzone – tutaj, podobnie jak w grze Guerrillasów, etapy skonstruowano na kształt poustawianych obok siebie kartonowych pudełek. Długie korytarze, praktycznie jedna droga prowadząca zawsze do przodu, kolejne potyczki. I o ile mi to nie przeszkadza, bo lubię gry koncentrujące się na walce, to z pewnością komuś może się nie spodobać.
A po drugie - kierowanie oddziałem nie powinno być specjalnie skomplikowane, by nie odrywać gracza od rzezi. I, niestety, nie jest.
W dowolnym momencie można wydać członkom oddziału garść podstawowych poleceń - "atakować", "stworzyć formację", czy "bronić miejsca". W praktyce jednak używa się tego rzadko, bo Deltasi na ogół radzą sobie nieźle z nacierającym plugastwem, wspierając swojego dowódcę – czyli gracza. Co innego komendy specyficzne dla danej miejscówki. Wygląda to następująco: podchodząc do drzwi widzimy przed nimi hologram z naniesionymi pozycjami komandosów. Możemy je otworzyć na dwa sposoby - hackując kod, bądź użyć metody "ładunek + granat do środka". Wystarczy nakierować celownik na projekcję i wdusić odpowiedni przycisk, a komandosi zajmą się działaniem. Podobnie jest na przykład z leczeniem oddziału; nakierowanie celownika na zbiornik bacta i wciśnięcie przycisku wyśle odpowiedniego Deltasa, by skorzystał z polowej apteczki. Można wskazać żołnierzom miejsca, w których mają się ufortyfikować, nakazać im zdobycie i obsadzenie działka lub karabinu maszynowego i tak dalej, i tym podobne. Całość jest bardzo intuicyjna, szybka w wykonaniu, dość efektowna i... niezwykle prosta. Jeśli marzyły Wam się jakieś bardziej zaawansowane techniki, zapomnijcie o nich. Chłopaki po prostu szybko, sprawnie i bez protestów wykonują swoją pracę. Zaznaczam jednak, że takie uproszczone wydawanie komend ma swoją korzyść w postaci utrzymania świetnego tempa gry. Minusem jest oczywiście sprowadzenie gracza do roli odtwórcy myśli taktycznej autorów, a pozostałych komandosów do panopków ze spluwami, a z taką decyzją niejeden wymiatacz nie będzie w stanie się pogodzić. Świetny za to jest patent z ożywianiem żołnierzy zestawem do elektrowstrząsów, który każdy z klonów przezornie nosi przy sobie. Gdy któryś z nich padnie w boju, wystarczy podbiec do niego i użyć zestawu (bądź nakazać komuś, by to zrobił) – żołnierz obudzi się z minimalnym zapasem energii, który pozwoli mu na przykład na dobiegnięcie do zbiornika bacty w celu uzupełnienia energii. A gdy Trzydzieści Osiem dostanie śmiertelną serię, może wydać komendę „ożywcie mnie", by po chwili samemu popędzić radośnie do zbiornika.
Takich patentów i patencików jest więcej i przyjemnością jest odkrywanie ich samemu, podobnie jak testowanie kolejnych broni, których nie ma niestety zbyt wiele. No i z uwagi na tematykę, są to głównie laserki, blasterki i tym podobne pukawki, choć trafi się czasem coś zdobycznego, co potrafi wrzucić na twarz uśmiech swoim działaniem. Są też granaty, bardzo przydatne na skupiska przeciwników.
Siłą Republic Commando jest w dużej części licencja Star Wars. Ta sama mocna licencja jednocześnie jest przekleństwem i brzemieniem, którego z oczywistych przyczyn nie da się pozbyć. Już tłumaczę, do czego zmierzam. Dawno temu w Dark Forces i wszelkiej maści Jedi Knightach mieliśmy do czynienia z przeciwnikami bazowanymi na postaciach z epizodów IV-VI. Szturmowcy mieli przekozackie pancerze, a piloci myśliwców Tie? Czarne zbroje i hełmy, rewelacja! Natomiast w Republic Commando pierwsze skrzypce grają postacie z Epizodu I oraz II. A więc: chude droidy kłapiące "radża radża", obłe szkaradki ze skrzydłami jak u gigantycznych ważek i dzidami w łapach, latające robociki w kształcie patelni, czy wreszcie machiny kroczące, przypominające stare żelazka na pałąkach. Nie żartuję. Nawet najemnicy, straszliwi najemnicy pojawiający się w pewnej misji i sprawiający nieliche kłopoty oddziałowi klonów wyglądają jak dwunogie świnie obdarzone wielkimi kłami, do tego obleczone w kombinezony ruskich kosmonautów sprzed trzydziestu lat. A chyba nie muszę Was przekonywać do tego, że fachowi przeciwnicy stanowią spory atut dla strzelaniny fpp. Tutaj tego po prostu nie ma. I wprawdzie nie przeszkadza to w czerpaniu radochy z zabawy, to jednak gdzieś tam siedzi świadomość, że to tylko świnia w kombinezonie, albo blaszana puszka na kaczych łapach, a nie ktoś, kogo należy traktować poważnie.
Multiplayer sprawia wrażenie dorzuconego na siłę. Podzielony ekran jest zwyczajnie słaby, wolny i nie ma powera, natomiast przez Live! może strzelać do siebie jednocześnie szesnaście osób. Na chętnych czekają dwa skiny i kilka standardowych trybów w postaci CTFa, zespołowego Deathmatcha oraz Assault. Słowem – nic specjalnego.
Kilka słów o grafice: jest dobrze, a miejscami nawet rewelacyjnie. Oczywiście cała para poszła w postacie i muszę przyznać, że prezentują się naprawdę topowo. Nawet wymienione wcześniej latające pokraki, nie wspominając o samych klonach. Przeważająca część gry to ciasne korytarze, można więc je było dobrze otekstурować i tak właśnie się stało. Niesamowicie też wygląda gra świateł, efekty w postaci noktowizora czy śnieżenia przesłony hełmu, czy wreszcie wycieraczki zamiatającej zieloną breję lejącą się na hełm po odstrzeleniu łba pokrakowi stojącemu tuż przy graczu. Tak, to bez dwóch zdań śliczna gra. Animacja raczej trzyma trzydzieści klatek. Tutaj nie ma się do czego przyczepić.
Republic Commando jest grą nastawioną na masowego odbiorcę i co do tego nie ma wątpliwości. Zabawa jest liniowa i poskryptowana (choć dla mnie nie stanowi to problemu), a tryb dla pojedynczego gracza da się ukończyć w jedenaście, może dwanaście godzin. Uproszczone schematy taktyczne miejscami urągają naszej inteligencji, myśleć specjalnie nie trzeba, a przeciwnicy to starwarsowe badziewiaki. Z drugiej strony po zaakceptowaniu faktu, że to tak naprawdę prosty shooter fpp gra się świetnie, a doskonała oprawa i klimat tylko w tym pomagają. Jako shooterek sprawdza się wyśmienicie i chyba o to LucasArts chodziło. A że zapowiedzi rozbudzały nadzieję na coś więcej? Czasem lepiej się nie napalać...

Gulash ■ ■

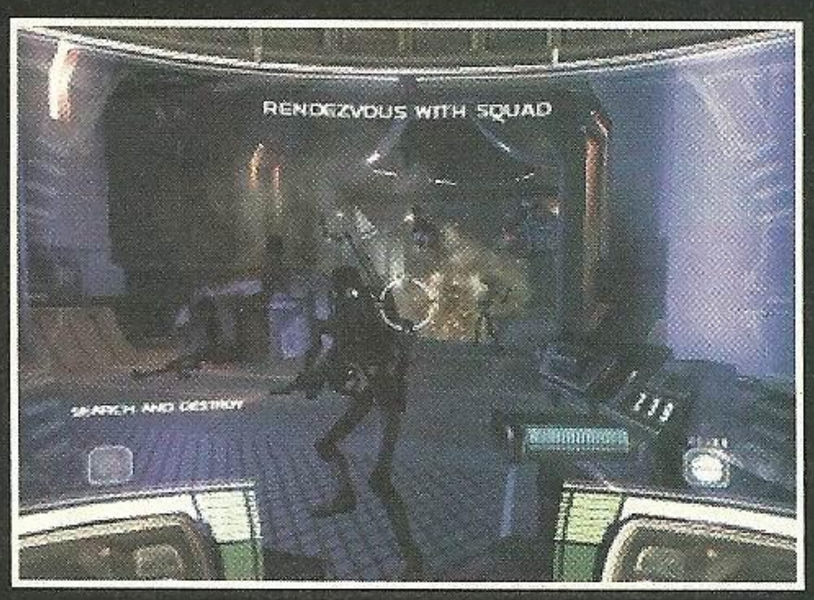
Xbox — Bardzo dobra gra, choć mogła być prześwietna...

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** LucasArts
- **Liczba graczy:** 1-4 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Live!

8.0

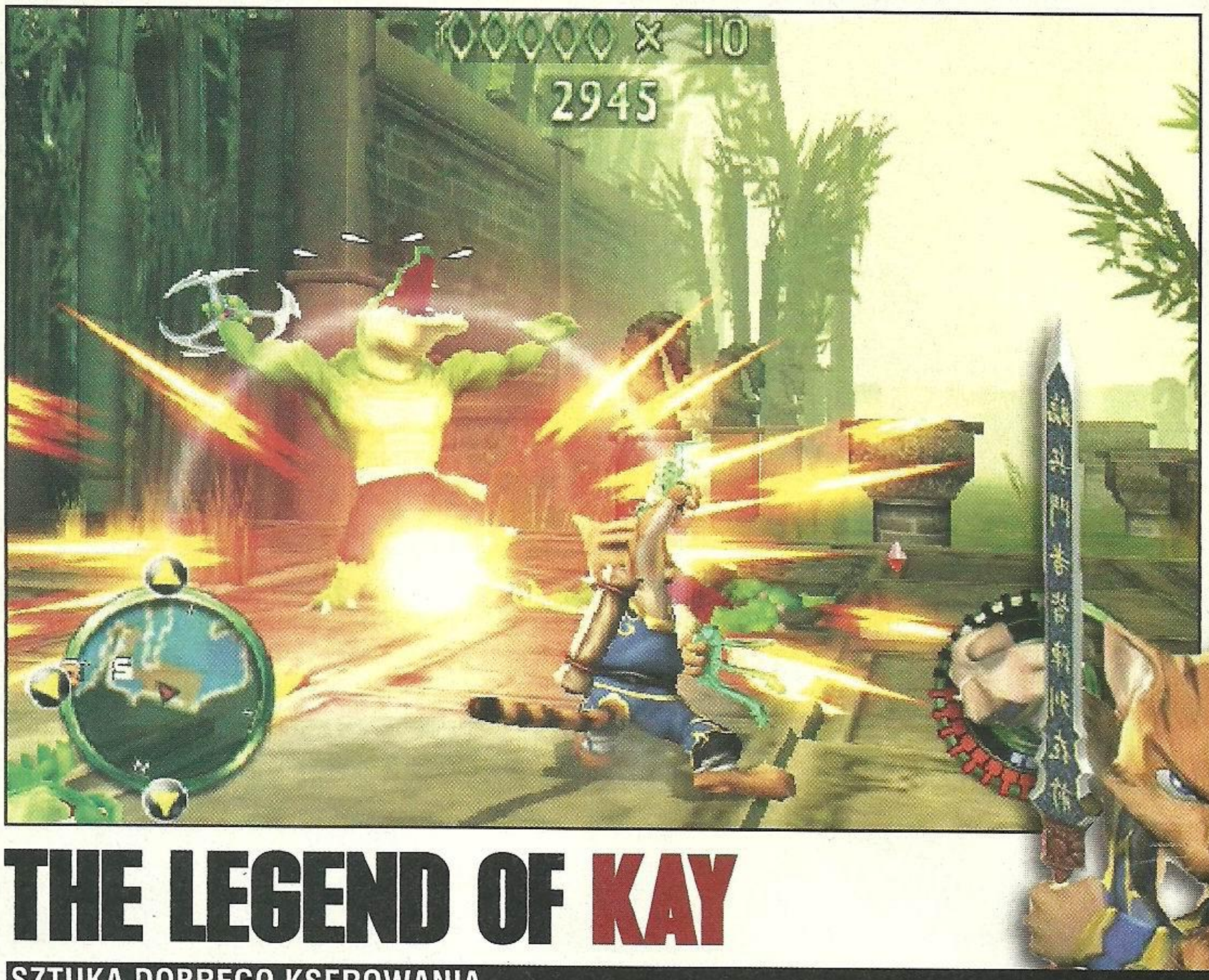


- **Dobre:** Śliczna oprawa, dynamiczne walki, długość zabawy, tony świecidełek do zgarnięcia, ulepszanie broni.
- **Złe:** Momentami okropna kalka Zeldy, słaby scenariusz, denerwujący głos Kaya i dużo gadania.
- **Brzydkie:** Czasem chrupnie, mimo iż tła nie są nadzwyczajnie upchane szczegółami.

Stalowe pazury to świetna alternatywa dla podręcznego miecza. Przekona się o tym boss...

Walki są świetne - problem w tym, że nie można zalokować swych uczuć na wybranym przeciwniku.

W odwieczny konflikt kotów i szczurów, z butami wjechały goryle. Historia złamie niejedno serce.



THE LEGEND OF KAY

SZTUKA DOBREGO KSEROWANIA

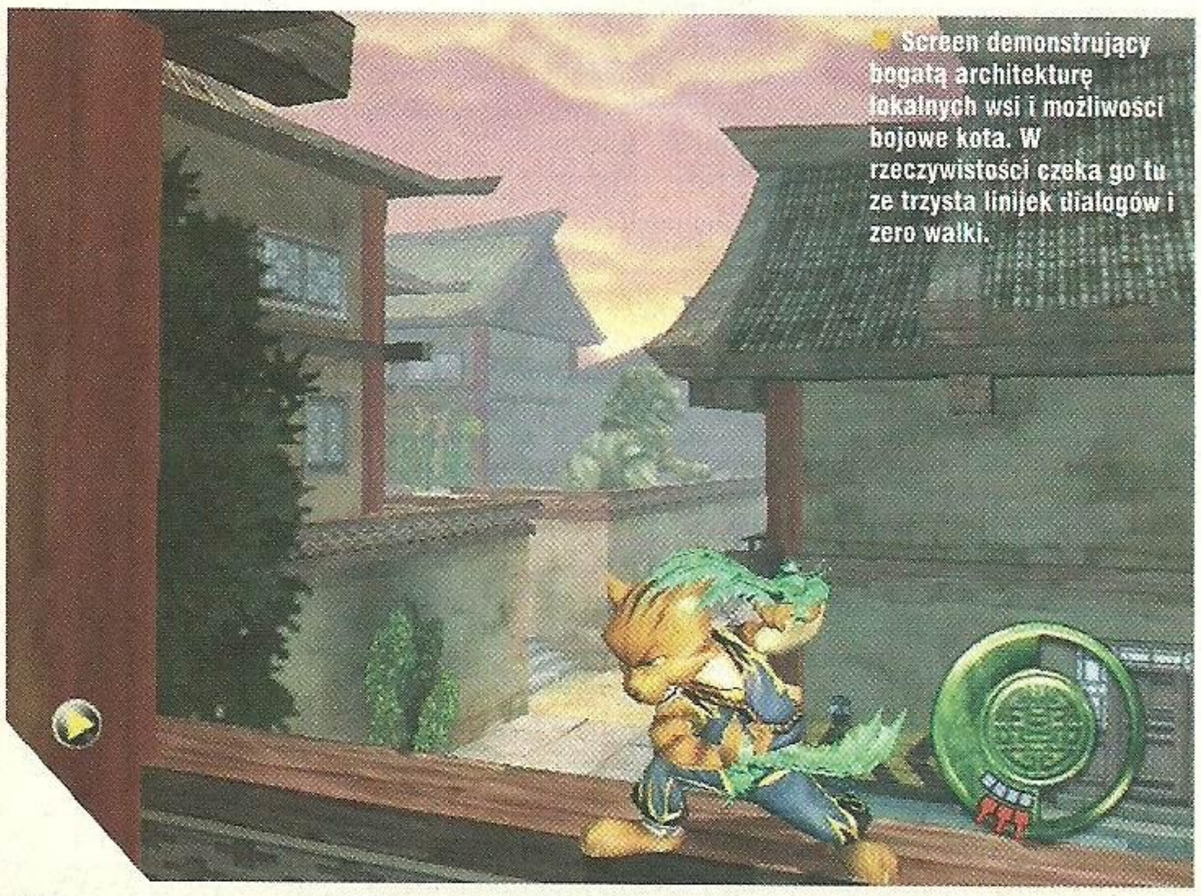
Gdybym był Grabarzem prawdopodobnie zacząłbym od ciekawostki, która płynnie przeszłaby potem w recenzję. Ciekawostki, jak choćby tej o sprytnym siedemnastolatku z Kanady, który postanowił przyciąć grubą kasę na podobieństwie własnego imienia i nazwiska do nazwy giganta z Redmond. Mike Rowe, a więc nasz bohater, po doklejeniu do swych danych końcówki „soft" otworzył internetową witrynę o nazwie mikerowesoft.com. Prawnicy Microsoftu zareagowali natychmiast, ostrzegając chłopaka, że jego strona narusza prawa autorskie firmy i dezorientuje klientów. Sprawa naturalnie trafiła do sądu, gdzie teatralnie roztrzęsiony nastolatek godzinami opowiadał o tym, ile czasu, wysiłku i pieniędzy kosztowało go wykreowanie site'u. Oczywiście w zamian za zlikwidowanie strony domagał się jakiejś bajońskiej sumy, ale ostatecznie musiał zadowolić się dziesięcioma dolarami. No więc tak bardzo, jak Mikerowesoft chciał skroić kasę na podobieństwie do Microsoftu, tak prawdopodobnie **The Legend of Kay** zechce sztucznie identyfikować się z legendą o Zeldzie. I nie chodzi mi wyłącznie o bliźniacze przedrostki obu gier, a niezwykle podobną mechanikę zabawy.

The Legend of Kay na pierwszy i drugi rzut oka przypomina Zeldę, dla niepoznaki jednak kładzie większy nacisk na zbieractwo monetek i elementy rasowej platformówki. Kiedy okazało się, że tytułowy Kay to wioskowy bohater z maleńkim mieczykiem, który pragnie uwolnić krainę od najeźdźcy, jeszcze nie za bardzo wyczuwałem podobieństwa do dzieła Miyamoto, ale kiedy do podręcznej torby zaczęły mi wpadać takie przedmioty, jak bomby, serduszka regenerujące zdrowie, eliksiry przywracające zdolność rzucania czarów, czy... heart cointanery (gadżety wydłużające pasek energii), zaczęło mi to pachnieć podejrzanie znajomo. Po dłuższej zabawie natknąłem się na sklep, w którym uśmiechnięty pokrak sprzedawał zdrowotne dopałki, broń oraz butle regenerujące wskaźniki, a następnie stoczyłem kilka walk z roślinami, które (zupełnie przypadkiem) miały ostre zęby i dotkliwie gryzły. Znajome klimaty wyczułem także w momencie wycinania żywopłotów blokujących dalszą drogę, podczas otwierania skrzyneczek kryjących wewnątrz użyteczne przedmioty, a także w trakcie walk, gdzie dłuższe przytrzymanie przycisku odpowiedzialnego za atak pustoszyło najbliższe otoczenie dzielnego Kaya. To śmieszne, jak Legendę o Kayu starają się budować rzeczy wymyślone na potrzeby Okaryny Czasu i Wind Wakera. Obawiam się jednak, że grę czeka los mikerowesoftu.

Pomijając jednak wszystkie te podobieństwa i zapożyczenia, dzieło Neon Studios jest całkiem przyjemne w odbiorze. Główny bohater to dziarski kot ćwiczący pod czujnym okiem wioskowego dziadygi. Świat kociaków mierzy się aktualnie z dwoma problemami. Jednym z nich są wstrętne szczury, które coraz agresywniej zaczynają dokuczać naszym milusińskim, drugim zaś – bezwzględne goryle władające krainą. Kay osiąga mistrzostwo we władaniu mieczem, a mentor widzi w nim nadzieję na wolność. Zaczynając od prostych zadań pokroju „czy mógłbyś odszukać zaginione w lesie dziecko?", kocisko wyruszy na wielką przygodę, która ostatecznie... wiecie jak się skończy. Po drodze odwiedzicie masę zaprzyjaźnionych wiosek, stoczycie mnóstwo widowiskowych walk, przewiniecie tysiące linijek tekstu i rozwiążecie ogromną ilość zagadek. Najbardziej w tym wszystkim bolą dialogi. Jak na lekką i przyjemną platformówkę, jest ich zwyczajnie za dużo! Co druga postać ma coś do powiedzenia, a co trzeci przeciwnik nie zacznie walki dopóki nie wyduka, jaki los czeka naszego Kaya po przegranej potyczce. Kay swoją drogą to też niezła gaduła i niczym mistrz ciętej riposty, zawsze ma przygotowane w zanadrzu jakieś przemówienie. Zaprawdę powiadam Wam – ta gra byłaby znacznie lepsza, gdyby postacie zamieszkujące jej świat okazały się ślepymi prymitywami z wyciętymi językami! Teraz sprawa walk. Kay praktycznie nigdy nie bije pojedynczego oponenta, a z reguły całe stada. Bardzo, ale to bardzo spodobał mi się bitewny mechanizm. Kiedy pierwszy z oponentów pada na ziemię, natychmiast zapalają się specjalne strzałki pokazujące kogo lać w następnej kolejności, aby przedłużyć combo. Przyduszając na padzie trójkąt pomagacie bohaterowi błyskawicznie teleportować się w okolice przeciwnika, co znacznie podnosi dynamikę widowiska. Aha, na początku Kay wymiata mieczem, ale z czasem będą to stalowe pazury, a nawet gigantyczny młot. Fajna sprawa, tym bardziej, że moc ciosów naprawdę czuć. Brakuje mi trochę możliwości zalokowania się na konkretnym przeciwniku, przez co często leje się na oślep. Mimo to, bardzo efektownie rozbudowano wszystkie ciosy, uniki i podskoki, przez co tłucze się z prawdziwą przyjemnością.

The Legend of Kay to gra długa. Kompletne przetrząśnięcie jednego świata (a więc odnalezienie sekretów, zagadanie z każdą pokraką, skolekcjonowanie monet, ubicie kilku szczurów i goryli) zajmie Wam od dwóch do trzech godzinek, a takich środowisk czeka łącznie siedem. Kay to także gra ładna i płynna – animacja rzadko spada poniżej 60 klatek na sekundę. Otoczenia nie są co prawda tak wypakowane szczegółami, jak w Ratchet and Clank czy Jak and Daxter, ale wrażenia estetyczne są na niewiele niższym poziomie. Fabuła i dialogi nie dorastają do pięt podobnej w założeniach Zeldzie, a wieczne wsłuchiwanie się w opowieść o złych gorylkach może w końcu zemdlić. Jeśli jednak przymkniecie na to oko, otrzymacie w zamian fajnego i ładnie wykonanego platformera. Miano „najlepszej zręcznościówki, w którą nikt nie grał" nadal należy się Scalerowi, ale Kay dzielnie depcze mu po piętach.

Matt ■ ■



Screen demonstrujący bogatą architekturę lokalnych wsi i możliwości bojowe kota. W rzeczywistości czeka go tu ze trzysta linijek dialogów i zero walki.

PS2 | Xbox | GCN

Jedna z tych , o których mówi się – „niezła"

- **Wydawca:** JoWood
- **Producent:** Neon Studios
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0

Dobre: Kozacka, zmieniająca kształty broń. Możliwość przyciągnięcia przeciwnika i rozcięcia go na pół w locie.
Złe: Muzyka nie do końca pasuje do klimatu gry. Walki są schematyczne i nie sprawiają radości.
Brzydkie: Praca kamery – nie zawsze widać pole walki, ciężko też ocenić szanse na dobre lądowanie.

NANOBREAKER

BUNT (NANO) MASZYN

Do **Nanobreakera** podchodziłem cztery razy zanim zmusiłem się pograć dłużej niż przez dziesięć minut. Poważnie, już dawno żadna gra nie odrzuciła mnie na starcie tak, jak nowy siekacz Konami. Zupełnie nie rozumiem jak można się fascynować tym tytułem. Dla mnie to zwyczajny przeciętniak.

Sprawa wygląda tak. Jakiś czas temu państwa całego świata połączyły siły, by opracować i zrobić użytek z nanotechnologii. Najwięksi naukowcy zostali sprowadzeni na maleńką wyspę i tam dłubią przy maleńkich robotach. Badania kończą się sukcesem, mieszkańcom wyspy wstrzykuje się nanomaszyny do krwioobiegu, gdzie zajmują się one dbaniem o stan zdrowia nosiciela. Aż tu nagle maszyny się buntują (zdziwieni?) i zaczynają się mnożyć. Łączą się w przy tym w jakiś sposób z komórkami człowieka, a następnie opuszczają jego ciało. Szkoda tylko, że przy tym rozrywają je na kawałki. No ale nikt nie mówił, że będzie miło. Potworzyska zaś są takie, że nic nie można im zrobić konwencjonalną bronią i dlatego trzeba posłać do akcji Jake'a.

Jake to wesoły cyborg-bishonen, który ma na swoim koncie eksterminację sporej liczby kobiet i dzieci. Co prawda dawno miał być stracony, ale ktoś postanowił go ocalić, bo taki gość zawsze się przyda „w razie jakby co". Bohater dostaje zadanie ochrony pewnej pani naukowiec, która chce jakoś wyłączyć odpowiedzialną za całe zamieszanie jednostkę centralną. Żeby jednak cyborg miał jakieś szanse w walce otrzymuje miecz. Nie taki zwyczajny. Miecz ten jest stworzony z dziwnego materiału, dzięki któremu może zamienić się w bat, topór czy też w wielki młot. I fajnie.

Konami to firma robiąca doskonałe gry, ale na klonach DMC to oni się nie znają zupełnie. Oto biegnie sobie Jake, biegnie dziwnie, powoli i mozolnie unosząc nogi, jakby grawitacja trochę inaczej na niego działała. Wyskakują przeciwnicy. Kształtem przypominają robaki, ptaki, psy oraz ludzi, a z drugiej strony są nieco bezkształtni – tam gdzieś łapa, gdzieś indziej niby głowa, ale też nie wiadomo, czy aby na pewno o nią chodzi. Trochę tacy silenthillowi – sama skóra i mięso. No więc pojawiają się i bezmyślnie rzucają na Jake'a. Kamera pokazuje cały czas bohatera, ale czasami robi to nieco w stylu MGS'a, czyli odrobinę za wysoko jak na TPP. No i często się gubi i za nic nie chce się poprawnie obrócić. Czyli zaczyna się walka i nic nie widać. Spoko. Wystarczy wdusić kółeczko, a miecz zamieni się w bat i Jake chwyci pierwszego lepszego stwora przyciągając go do siebie. Jeśli się odpowiednio szybko zaatakuje można takiego nieszczęśnika rozciąć w pół, gdy tylko zostanie przyciągnięty na wystarczającą odległość. Fajny patent. Przyciągnięcie i critical. Dość łatwo wyczuć moment, więc często się tego używa. Z dwóch powodów. Raz, że przeciwnicy są wytrzymali i tak jest łatwiej się ich pozbyć. Dwa – walki nie sprawiają zbyt wiele radości. Po prostu zabija się przeciwników jak najszybciej i brnie dalej przed siebie.

Owszem, można po znalezieniu pewnych przedmiotów odpalać combosy zakończone przeważnie jakimś potężnym ciosem, jak choćby uderzeniem megamłotem znad głowy. Owszem, krew tryska niemiłosiernie choć przypomina bardziej ugniecione maliny niż prawdziwą juchę. Cały czas jest widoczny licznik wskazujący ilość przelanych galonów czerwonej (albo zielonej, niebieskiej czy jakiej zechcecie) mazi. Ale, kurczak, to w ogóle nie sprawia frajdy.

Klepie się przyciski odpowiedzialne za atak, czasem zrobi się jakiś unik. Miecz chętnie się wydłuża i trafia też gości stojących za bohaterem, więc można mashować bezmyślnie, a i tak każdemu się oberwie. Są co prawda jakieś ustrojstwa latające i strzelające z daleka, ale wystarczy je przyciągnąć i rozciąć. Czasem przytrafią się bossowie i oczywiście trzeba znaleźć na nich sposób. Nie są jednak jakoś specjalnie wymagający, ale można dostać furii po przegranej walce, bo nie raz trzeba do nich spory kawałek dobiec siekając po drodze grupę podrzędnych przeciwników. Standardem już jest, niestety, rwąca animacja i puste, w kółko powtarzające się miejscówki oraz mgła zakrywająca wszystko, co znajduje się kilka kroków przed bohaterem. Sam Jake wygląda nieźle, a na plus należy zaliczyć ładne twarze postaci pojawiających się w przerywnikach.

Przed rozpoczęciem zabawy pojawia się ciekawa informacja – granie w **Nanobreaker** może skończyć się atakiem padaczki. Bynajmniej nie dlatego, że gra jest taka, jaka jest. Po prostu każdemu atakowi towarzyszą rozbłyski i po kilku godzinach gry oczy rzeczywiście bardzo bolą. Widać, że jakieś wesołki robiły ten tytuł. Już nie mówię, jaki ubaw musieli mieć przy doborze muzyki. Co powiecie na motywy podobne do tych jakie towarzyszą graczom podczas biegania po świecie jakiegokolwiek japońskiego erperga? Do wesołych spacerów może i pasują, ale nie do walk. Dobra trochę przesadzam, ale po prostu brakuje w nich dynamiki. Powinno być ostro, a jest spokojnie. Dobrze chociaż, że dźwięki i głosy postaci są takie, jak być powinny, bo uznałbym całą oprawę audio **Nanobreakera** za kiepski dowcip.

Trochę nie do końca rozumiem tok myślenia twórców. Czemu mają służyć wielkie robale tarasujące przejście w korytarzach? Zupełnie nic mi nie robiły prócz spychania w stronę drzwi wejściowych. Ot, taki przerywnik – bezmyślne siekanie idiotycznego przeciwnika. To jest ten doskonały japoński design? Nie podoba mi się **Nanobreaker**. Nie ma w sobie magii, nie przyciąga. Walki są nudne, a przeciwnicy tępi, czyli zawodzi to, co w tego typu grach jest najważniejsze. Do wora.

Mielu ■ ■

Szacunek wzbudza gigantyczna kosa cyborga Jake'a. Dziwne, że w akcji nie jest tak potężna jak podczas renderów.

I GDZIE TU LOGIKA?

Zastanawiające jest to jak bardzo developerzy wierzą, że gracze łykną każdą umowną kwestię dotyczącą gier. Oto do Nanobreakera zasiadła bardzo życiowa grupa ludzi, która wymyśliła sobie takie cudo, jak miecz Jake'a i pokazała w jednej scence, że da się nim przeciąć most na pół. Za to chwilę później zmuszają gracza do zabawy w przestawianie skrzyń tarasujących przejście. Jakby się nie dało rozwalić ich tak kozacką bronią? Albo zamknięte drzwi – Jake spokojnie zrobiłby sobie wejście jednym ciosem młotem. Ale sobie nie zrobi, a zamiast tego będzie skakać po platformach, a wtedy kamera ani drgnie, by pokazać czy jest szansa na udane lądowanie. Bueeee.

■ Wskaźnik liczący przelaną posokę to jeden fajniejszych pomysłów. Szkoda, że krew przypomina jakiś lekko rzadki budyń.

PlayStation 2 — Japończycy - bogowie designu? Nie zawsze...

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami
- **Liczba graczy:** 1

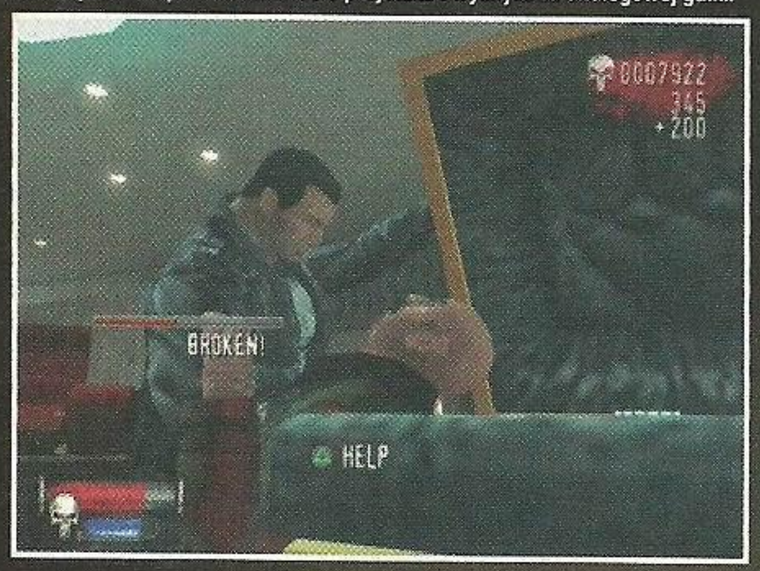
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

5.8

- **Dobre:** Fajny scenariusz, fajny model Franka Castle i kilka gościnnych gwiazd znanych z komiksów.
- **Złe:** Spore uogólnienia jak na strzelankę – zwłaszcza jeśli chodzi o celowanie. Monotonne zabijanie.
- **Brzydkie:** Surowe miejscówki, niektóre wręcz potwornie puste. Słaba animacja przeciwników, mała interaktywność otoczenia.

Frank dotrzymał słowa i wprowadził potężnego Rosjanina w świat telewizji. Najlepsze sceny w grze są niestety wyreżyserowane i polegają na wciśnięciu w odpowiednim czasie przycisku i wychylaniu analogowej gałki.



Grając w Punishera pokochacie miejsca oznaczone białymi czaszkami. Tylko w nich Castle brutalnie przesłucha świadka i tylko tam zakończy jego żywot w jakiś szczególnie okrutny sposób. Choć walenie drzwiczkami trumny o głowę zakapiora to najlżejsze, czego doświadczycie.

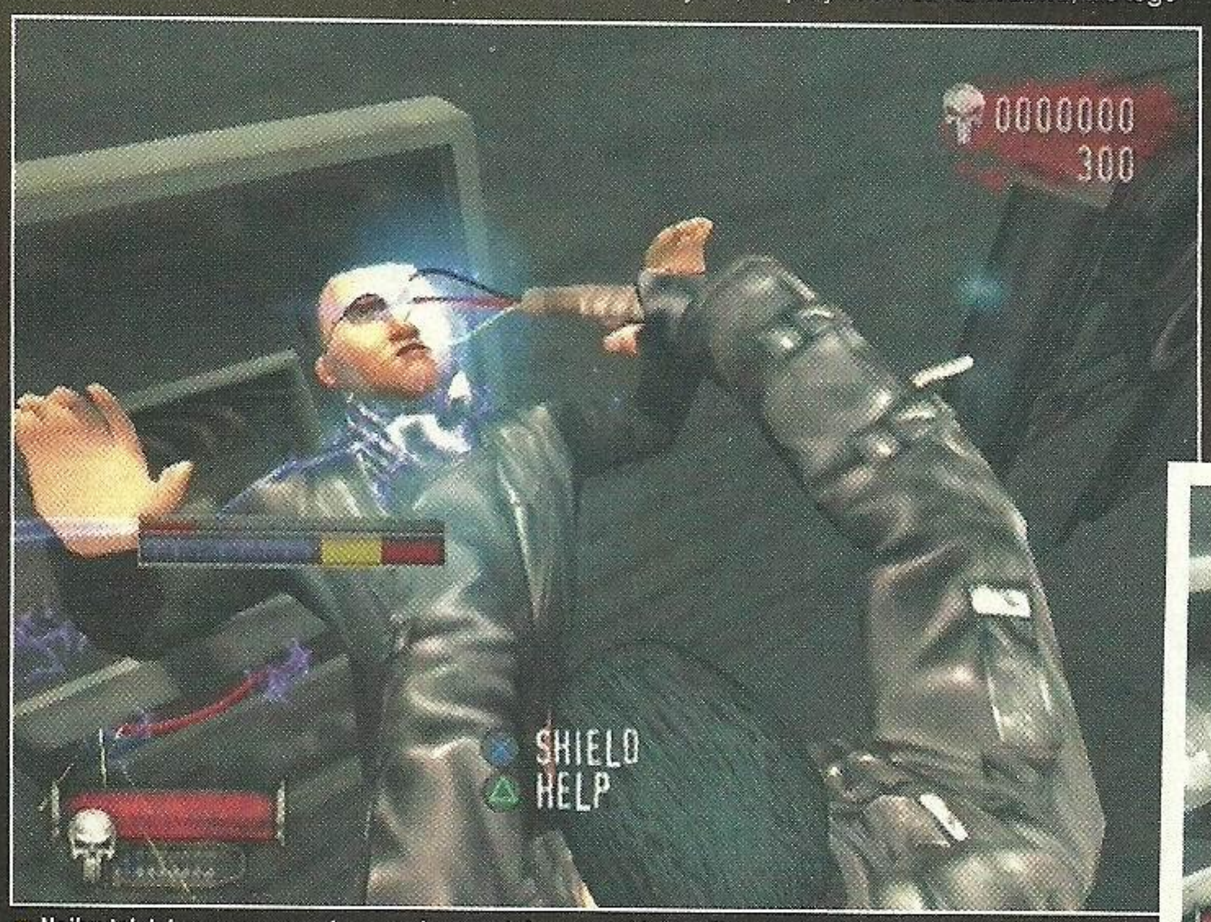
THE PUNISHER

BADANIA WYKAZAŁY, ŻE SPOŚRÓD DWÓCH GRUP KRÓLICZKÓW, TE REGULARNIE GŁASKANE MIAŁY WYŻSZĄ INTELIGENCJĘ, NIŻ TE NIEGŁASKANE WCALE

Morał z tego rzecz jasna taki, żeby głaskać swoje zwierzątka, a będą mądrzejsze. Zabawa tych badań polegała na tym, że opłacano w ich trakcie młode dziewczęta, miłośniczki zwierząt, by przez jakiś czas codziennie przychodziły głaskać futrzaki. Spróbujcie sobie wyobrazić wyraz twarzy panienek, kiedy dowiedziały się, że komisja wybrała właśnie je. Podobne miny robiłaby zapewne grupa sadystów, która wygrałaby możliwość betatestowania gry **Punisher**. Bo co tu dużo opowiadać: gra jest brutalna do szpiku. Jak Max Payne, którego ktoś zaraził Manhuntem spokojnie. I przez to zapewne wzbudzi nieliche wątpliwości: czy jej sukcesu nie należy przypisywać wyłącznie mózgom spływającym po ścianach. Jak to zwykle bywa w takich sytuacjach pozwoliłem sobie przejść całą grę przed napisaniem tej recenzji, wcale nie dlatego, że kręci mnie topienie ludzi w kiblach, albo wiercenie w głowach na żywca... Wcale nie. Zrobiłem to z dziennikarskiego obowiązku.

Franio Zamek znów jest we wsi!

Bohaterem gry jest oczywiście tytułowy Punisher, który po fajnych komiksach i wątłym nieco filmie, postanowił powrócić z grą. Punisher był świadkiem rzezi, jakiej dokonali na jego rodzinie handlarze narkotyków. Wtedy jeszcze nosił imię i nazwisko Frank Castle, stąd też co ważniejsze szyszki uniwersum Marvela zwracają się do niego „po staremu". Castle się zdenerwował i w komiksie zadebiutował wpleciony w przygody Spider-Mana (#129), a potem – jak to w życiu bywa – zaczął hasać samopas. Punisher w grze to bydle. Morduje bez zająknięcia, bez litości. On po prostu sprowadza karę. Podczas filmików i samej gry targają nim dwa stany duszy: obojętność i gniew. Nie ma innych emocji, nie ma przemyśleń, nic. Całe jego życie sprowadza się (według gry – co podkreślam) do planowania i mordowania na wzór Rambo wszystkiego i wszystkich, którzy tylko przemkną mu gdzieś w polu widzenia. W drodze wyjątku pojawia się kilka postaci, które pomagają Punisherowi w trakcie „misji tandemowych", na przykład Czarna Wdowa, ale tego typu przepraw mamy dosłownie kilka. I gwoli wyjaśnienia: wobec nich Castle wykazuje głównie obojętność, poza jednym wyjątkowym przypadkiem, kiedy wysadza czołg i mówi: „Szkoda, że Wdowa tego nie widziała". Uwaga: autorzy dokonali tu ryzykownego kroku, sugerując, że Castle może czegokolwiek żałować. Odważne! Poza tą sceną, Franio jest prostym szympansem z wioski, który zabija z zaciśniętymi zębami. Szkoda. Pomijając zaś kwestię szympansizmu Franka, scenariusz potrafi wciągnąć, a na koniec nawet wskazać na dwa, trzy fajne pomysły autorów. Tu przerwę na moment, żeby zwrócić Wam na coś uwagę: Franek jest głupi, ale scenariusz całkiem fajny. Niby dwa połączone ze sobą dość mocno elementy, a jednak tak różne jakościowo. Cały ten tytuł składa się właśnie z dobrych i złych klocków, przez co jest trudny do oceny. Ale idźmy dalej, ponieważ zanim opowiemy o wypruwaniu i smażeniu ludzkich flaków, paść musi słówko o mechanice gry.



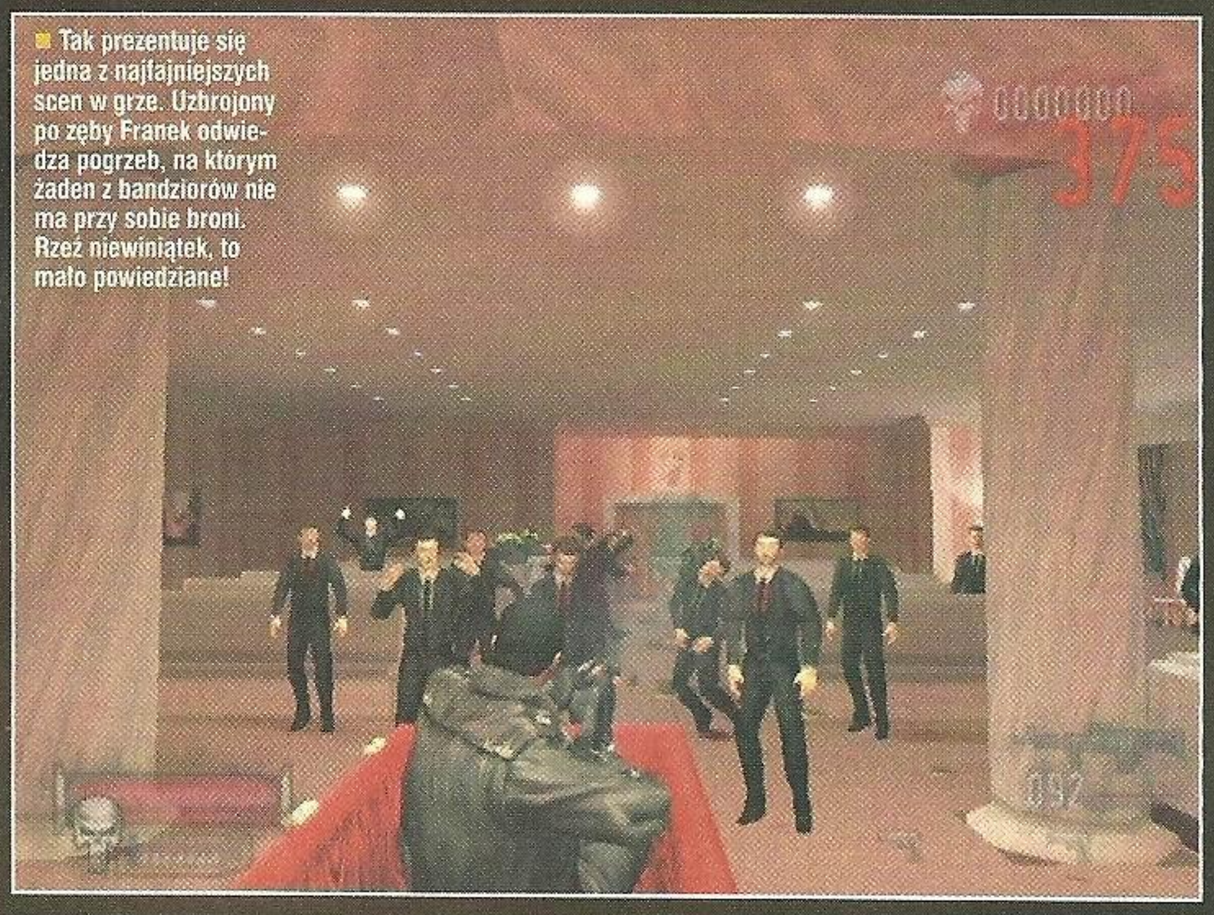
Najbrutalniejsze sceny mordu oprawione zostają czarno-białym filtrem, co często pozostawia pewną otoczkę domysłu. Nie liczcie zatem, że będziecie świadkami stopniowo zwęglającej się twarzy tego azjaty.

Wyceluj, delikatnie naciśnij spust... i puść miasto z dymem.

Do zabawy mamy szesnaście misji, z których każdą powinniście skończyć w nieco ponad pół godziny. **Punisher** nie jest grą trudną. Wręcz przeciwnie – najniższy poziom daje się „zbawić" bez większych przeszkód, tyle że nie otrzymamy na nim złotych medali za ukończenie misji, a przez to nie odkryją się ciekawe opcje (wielkie głowy, latające trupy, no i na przykład nieskończona amunicja). Akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby, zza pleców Franka i właściwie jest to nieźle pomyślane, ponieważ **Punisher** jest strzelanką, a wszystkie misje polegają na tym samym: dobiegnij ze startu do mety i zabij wszystkich, lub po prostu przeżyj. Pojedyncze spotkania z bossami są niewielkim urozmaiceniem od tej reguły. Są bronie jednoręczne i są dwuręczne. Jest broń biała i broń palna. Są granaty i miotacze płomieni. Wszystko, czego potrzeba do stworzenia zestawu „Mały wściekły rzeźnik". Arsenał dość spory i wbrew pozorom, gra choć wypromowana na rzekę krwi, jest tak naprawdę skradanką, a to przez system liczenia punktów. Otóż punkty najlepiej się naliczają (dodają się do siebie i dodatkowo mnożą) jeśli między jednym trupem a drugim nie zaliczymy żadnego obrażenia. Najbardziej więc opłaca się wąchać ściany, czaić i celować z daleka (wciśnięcie gałki wrzuca w tryb celowania), strącając jak najwięcej przeciwników pod rząd. Wtedy punkty się mnożą maniakalnie! Dodatkowo mamy też opcję „rage" (gniew). Jeśli uda nam się uskładać z trupów ładny wianuszek, rośnie niebieski miernik (w lewym dolnym rogu ekranu) i można wpaść w berserk. Podczas berserku wszystko robi się czarno-białe, Punisher wyciąga dwa noże, biega dwa razy szybciej i morduje w potworny

NIECHCIANE DODATKI

Obsługa sieciowa (rankingi) jest tu dorzucona chyba dosłownie na odwal się. W ostatniej chwili. Podobnie kilka okładek Punishera, dwa trailery, pięć rysunków – dostaje się to za skuteczne przesłuchiwanie nieoznaczonych strażników. Tego typu rzeczy powinien jednak robić osobny zespół – mniejszy, lub większy, żeby jakaś przyjemność była z korzystania. A tak – jest to po prostu kolejny element, który nie daje żadnej zupełnie radochy.

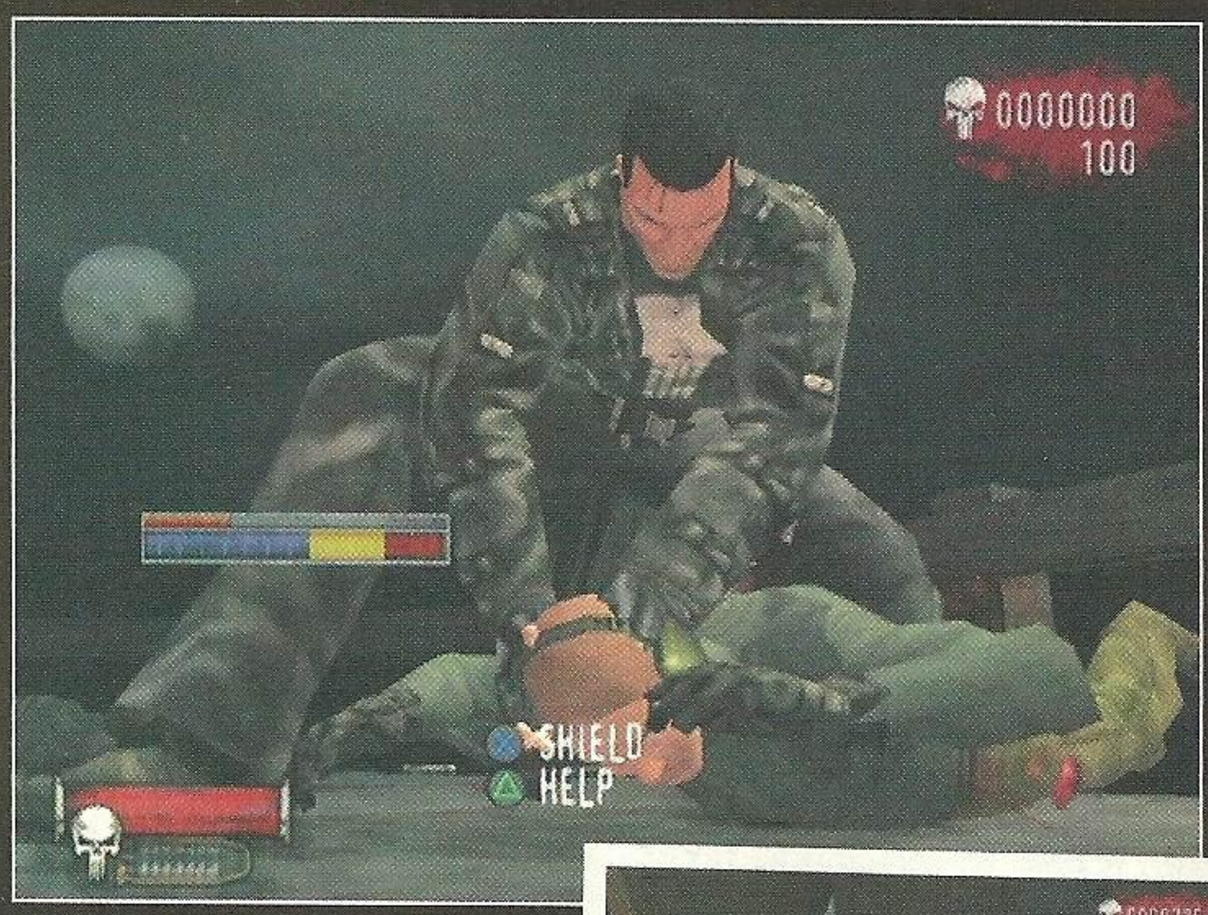


Tak prezentuje się jedna z najfajniejszych scen w grze. Uzbrojony po zęby Franek odwiedza pogrzeb, na którym żaden z bandziorów nie ma przy sobie broni. Rzeź niewiniątek, to mało powiedziane!

sposób. Oczywiście w tym czasie miernik spada, ale rośnie energia Franka. Czasem więc opłaci się odpalić berserk w ukryciu, żeby się po prostu odrestaurować. Wracając zaś do arsenału – nie ma problemu z wyszukiwaniem broni, zabieramy ją trupkom bez pardonu, pamiętając jednak o tym, że możemy mieć dwa jej rodzaje (nie licząc granatów) – zwykle są to pistolety i coś cięższego, co akurat się nawinie. Po misji można zarobione punkty spożytkować na podniesienie i tak już niezłych statystyk Franka Castle, czyli po prostu tuningować naszego bohatera. Zmieniać można: odporność na obrażenia, pojemność magazynków, dodać sobie granatnik przy karabinach, czy nawet to, żeby przybywało energii za zabitych wrogów (najdroższy tuning). Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby przechodzić daną misję dwa razy, więc cierpliwi nabiją sobie statystyk do woli. No, dobra. Ale powiedzmy sobie teraz o tym, na co wszyscy czekamy...

Flaaaaaakiiii na ścianie i granaty w ustach!

Nic by nie było w **Punisherze** nowego, gdyby nie jego sadystyczne metody zabijania. Zacznijmy od początku. Każdą ofiarę można zastrzelić. Oczywiście, ponieważ **Punisher** jedzie na silniku Havoc, bronie mają różny zasięg i moc rażenia. Są takie, którymi można siać na kilkanaście metrów, a są i takie, które sięgają bardzo daleko. Są takie, które pokryją juchą naszego wroga, zanim ten wysypie się jak kredki z tornistra i są takie, które urwą mu rękę, czy wręcz strzaskają głowę jednym pociskiem. Ale to jeszcze nic. Do każdego z wrogów mamy szansę podejść i wtedy, jednym przyciskiem albo zrobimy z niego żywą tarczę, albo od razu zabijemy (innym przyciskiem). Patent z żywą tarczą jest nieodzownym elementem gry. Schwytany mocnym ramieniem Franka ludzik chętnie wyłapie sobą cały ołów, jaki wyślą w naszym kierunku, a potem umrze z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku. Oczywiście można sobie takiego ludzika przesłuchać. Złapany ludzik może zostać położony na podłodze, gdzie grzmotniemy jego czaszką o podłogę, przydusimy go, albo naładujemy piąchami brzuch. A kiedy wyśpiewa co trzeba, lub nam się po prostu znudzi, można wepchnąć go dla draki przez drzwi, za którymi czają się dziesiątki palców na spustach i krzyknąć „Buuu!", albo dobić torturami (za to gra odejmuje kilka punktów – patrz ramka o torturach), albo jeszcze zabić po prostu. Zabijanie po prostu („quick kill") to metoda na każdego wroga, który stoi blisko. Castle wykonuje wtedy jedną z kilkudziesięciu (tak, tak!) animacji w grze i wysyła kolegę, żeby powiększył grono aniołków. Na przykład rzuca mu karabin do rąk, a kiedy ten zdziwiony zastanawia się po co dostał broń, okazuje się, że miał ją tylko potrzymać, kiedy Franio poderżnie mu gardło. Franio potrafi też wsadzić nóż w czubek głowy i potrząsnąć nim wymownie, potrafi nóż wbić pod brodę, żeby wyszedł na czubku czerepu, może kopnąć kogoś, a kiedy ten przewróci się i będzie uciekał, zabić go strzałem w plecy. Potrafi też złamać kręgosłup na karabinie, albo podnieść przygodnego przechodnia jedną ręką, wsadzić pistolet w krocze i nacisnąć spust. Ludzik podskakuje na pocisku i schodzi z wątpliwą godnością. To jeszcze nic! W trybie rage Frank Castle wbija pięść w twarz tak, że eksploduje głowa. Albo daje komuś dwa noże, a kiedy ten się im przygląda zdziwiony, podbija mu pięści, żeby noże wbiły się w twarz. Frank potrafi też wsadzić komuś



Torturowanie i przesłuchiwanie bandytów jest zabawne. Nie należy jednak przeginać z częstotliwością bicia świadka, bo rozpadnie się zanim powie coś sensownego.

rzeźnicki tasak w poprzek twarzy i pogmerać lekko ostrzem, może też wcisnąć w usta granat i puścić wolno, co kończy się niezbyt czystym, acz bardzo sylwestrowym efektem. Prozaiczne wobec tych wszystkich opisów będzie to, że Franio potrafi też wbić miecz i obciąć głowę, albo nawalać pałką policyjną po czerepie, aż ten pęknie. Jeśli czytacie ten fragment recenzji z wypiekami na twarzy, jest to zdecydowanie gra dla Was. I nie martwcie się, jeszcze nie skończyłem. Otóż, są w grze różne miejsca oznaczone białą i złotą czaszeczką. Biała czaszeczka nad ludzikiem oznacza, że dany ludzik, torturowany, może podać ciekawe informacje. Na przykład o tym, gdzie leży ciekawa broń, albo o szykowanej zasadzce. Jeśli dodatkowo doprowadzimy go do miejsca oznaczonego białą czaszeczką, możemy dokonać specjalnego przesłuchania. Sam opis tych miejsc nasunie Wam rozwiązania: wielka kruszarka do kamieni, wielka prasowalnica ubrań w więzieniu, piec w krematorium, akwarium z węgorzem elektrycznym, jeziorko z piraniami, wielki młot uderzający systematycznie. Czy muszę pisać jak znany w świecie specjalista od zaników pamięci, doktor Frank Castle prowadzi terapię panów informatorów? Chyba nie. Ale i to jeszcze nie wszystko. Dodatkowo w grze są jeszcze „złote miejsca", które pozwalają zabić przeciwnika w sposób wybitny. Na przykład trumna: wrzucamy kolesia do środka, a za nim granat. Albo krzesło elektryczne – wiadomo. Albo wypchane na ścianie „popiersie" słonia (nabijamy ludziki na kły), albo okno (aaaaaa... bums!). Stąd też w grze głównie bawimy się w zabijanie, mówiąc brzydko. Ale nie ma róży bez kolców.

Od kuchni...

Od kuchni sprawy nie wyglądają tak dobrze. Faktycznie – model samego Punishera jest wręcz genialny. Castle wygląda i zachowuje się świetnie. Gorzej z pomieszczeniami i animacjami przeciwników. Pomieszczenia są ubogie, prawie wcale nie interaktywne i często wręcz puste jak sklepy mięsne za komuny. Broń celuje jak chce, zwłaszcza snajperka, która wcale nie pozwala strzelać zza rogu, bo trzeba się nią wysunąć na środek pola, żeby nie obejmowała lunetą ściany. Przeciwnicy są maksymalnie schematyczni, a na dodatek często wychodzą z nikąd, co frustruje, kiedy chcemy normalnie pograć na punkty. Kamera szaleje, kiedy musi się zbliżyć do Franka (zwłaszcza w małych pomieszczeniach), przeciwnicy wchodzą na karabin i nie można ich zabić, uniki Punishera też są jakąś pomyłką – kiedy się podnosi po fikołku, przez chwilę stoi w miejscu, przez co zwykle i tak dostaje. No i na koniec: po trzecim poziomie ma się już serdecznie dosyć torturowania, mordowania, krwi i flaków. Chciałoby się zobaczyć coś nowego, a niewiele więcej się da. W jednej trzeciej gry wyskakujemy z trumny podczas pogrzebu. Na sali dwudziestu członków mafii bez broni i my sami z karabinem. Oni tylko uciekają. Po tym, co tam robimy, po pierwsze grabarz dziękuje nam, bo pośle dzięki temu swoją córeczkę na płatne studia, a po drugie, ma się wrażenie, że mordowanie z bliska, to po prostu strata czasu. Krótko więc mówiąc – gra mięsista, krwawa i mocna. Ciekawa dość. Ale ze sporą liczbą błędów i uogólnień, które czynią z niej po prostu dobrą strzelankę, czego zawsze żal, kiedy gra o włos nie zostaje hitem.

Grabarz ■ ■

W TORTURACH NAJWAŻNIEJSZE JEST WYCZUCIE

Torturować w grze trzeba z największą ostrożnością. Działa to tak. Każdy przeciwnik torturowany ma swoje punkty żywotności, które spadają, jak go bijemy. Jednocześnie ma określony poziom strachu, który rośnie przy uderzeniu i natychmiast po nim spada. Po środku miernika strachu jest pomarańczowe pole. Trzeba tak torturować ludziki, żeby ich strach utrzymać przez trzy sekundy na pomarańczowym tle. Jeśli więc bijemy za słabo, zatłuczemy ludzika bez jego strachu. Jeśli za mocno – zabijemy go i też nic nie powie. Trzeba rytmicznie wychylać gałkę (lewą) z wyczuciem w górę i w dół, żeby bić, ale do przestrachu. Przesłuchiwanie jest tu sztuką, dlatego za zabicie podczas przesłuchania odejmowane są punkty. Każdy jednak gracz nie odmówi sobie przynajmniej jednej śmierci w ciekawym miejscu przesłuchań. Polecam stawik z piraniami – mocne wychylenie gałki i uczynny Pan Wróg karmi rybki. Swoją twarzą.

PS2 | Xbox — Max Payne + Manhunt. I zasmażka.

- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Volition
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Internet

7.3

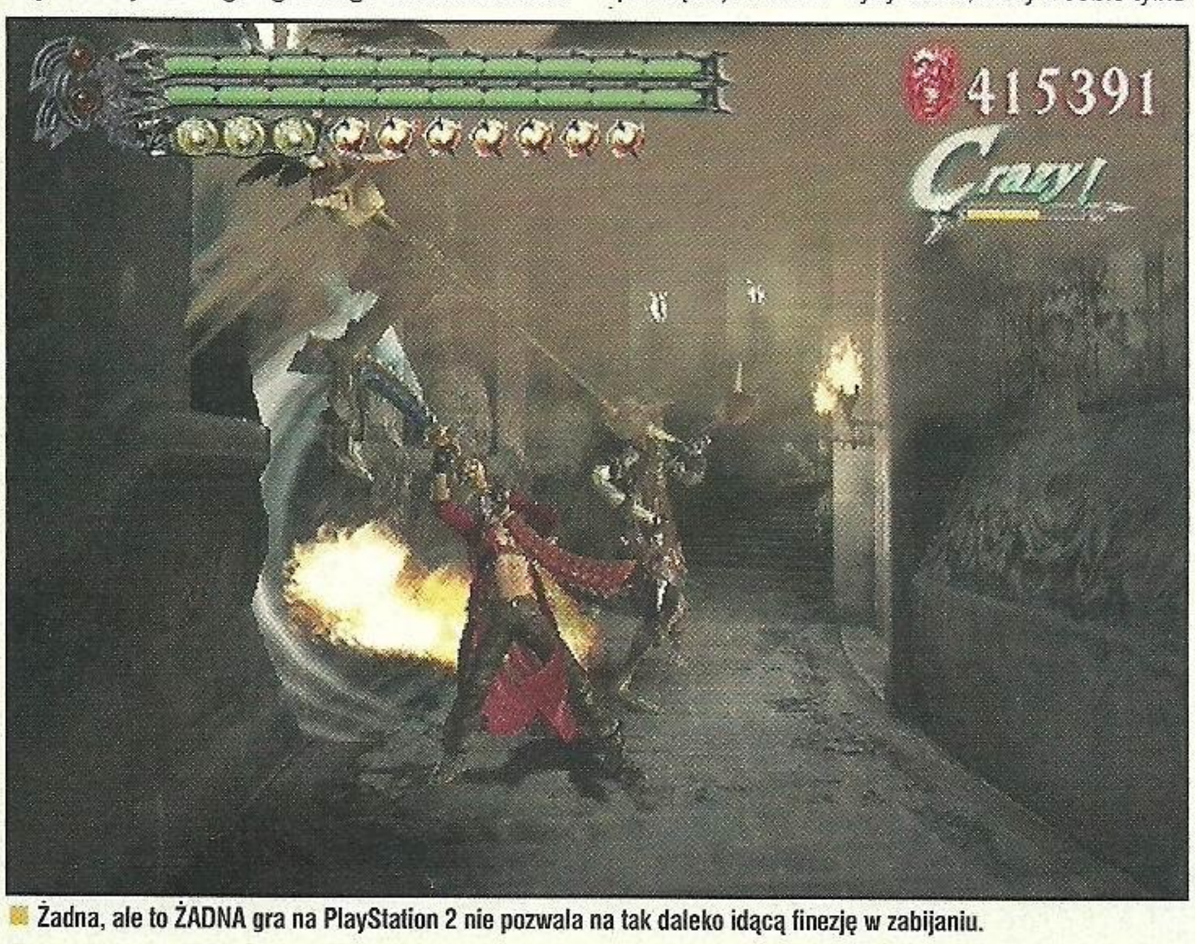
DEVIL MAY CRY III: DANTE'S AWAKENING

WŁAŚNIE DZIĘKI GROM TAKIEGO KALIBRU CAPCOM TWARDO ZALEGA W CZOŁÓWCE ŚWIATOWYCH DEVELOPERÓW

Wraz z trzecim Devilem Capcom nie tylko przywraca kultowej marce utracony honor, ale też pcha ją z powrotem w kierunku mrocznych korzeni serii dokładając mnóstwo nowych elementów i usprawnień. Dzięki temu nowym Devilem zachwyceni powinni być wszyscy, zarówno oddani miłośnicy Dantego, jak i znudzone graniem dewoty! Capcom niejednokrotnie udowodnił, że w temacie gier akcji ma naprawdę dużo do zaoferowania, ale **Devil May Cry 3** to już czyste przegięcie. Jeszcze przez długi czas rynek nie otrząśnie się po zniszczeniach, jakich dokonało Przebudzenie Dantego.

Historia pewnego diabła

Fabułę DMC3 znacie już naprawdę nieźle, bo gra bardzo chętnie powraca na łamy naszego pisma. Od siebie dodam, że kończąc ten tytuł będziecie szczerze usatysfakcjonowani wydarzeniami, które płynnie przechodzą w historię rozpoczynającą pierwszą część gry. Byłem naprawdę zadowolony widząc, jak Dante stopniowo odkrywał w sobie spuściznę demona, jaką drogę musiał przejść, aby z rozwydrzonego i głośnego smarkacza stać się zimnym draniem znanym z czteroletniego już DMC oraz skąd tak naprawdę wzięła się kultowa nazwa Devil May Cry. Strasznie chciałbym Wam to wszystko zdradzić, ale własne odkrycia będą znacznie cenniejsze. Filozofowie powinni w każdym razie spać spokojnie – Dante's Awakening odkryje przed nimi wszystkie tajemnice, odpowie na nurtujące pytania dotyczące nienajlepiej funkcjonującej familii Dantego (ojciec demon, brat desperat, przyjaciel rodziny też jakiś lewy), a całą serię zamknie w jedną, spójną opowieść, po której nawet nie zechcą rozważać o kolejnym odcinku. Myślę też, że nikła jest szansa na to, aby nie spodobała się Wam któraś z postaci wprowadzonych do gry. Rewelacyjnie wypadł Vergil, a więc brat Dantego pragnący na nowo odnaleźć sekret, który dawno temu zakopał przed światem ich ojciec. W wyprawie towarzyszy mu małomówny i tajemniczy (przynajmniej na początku) Arkham – łysy dziad, który z sobie tylko znanych pobudek chce, aby Dante i Vergil wzajemnie się zatłukli. Plany obu panów przejrzała Lady, łowczyni demonów, która zupełnie przypadkiem ma identyczne, dwukolorowe oczy jak Arkham, a kroku dotrzymuje im szalony, piekielnie rechoczący błazen kreujący się początkowo na przyjaciela. Tego błazna to ja się autentycznie bałem, bo pomimo, że rzuca fajnymi tekstami i jest raczej nieszkodliwy, to pojawia się zupełnie znikąd, z ogromną łatwością omija pociski i cięcia mieczem (tak, Dante niejednokrotnie postara się mu wmówić, że nie lubi jego towarzystwa), no i ten rechot – zupełnie jak psychodeliczny Joker. Natomiast, jeśli idzie o sylwetkę młodziutkiego Dante, Capcom postanowił złamać obecnie panujące standardy. Podobno mroczniejszy bohater lepiej sprzedaje kolejne części gier, jednak srebrnowłosy młodzik absolutnie się tego schematu nie trzyma. Jest młody, na swój sposób dowcipny, straszliwie wygadany i zwyczajnie czuć, że brakuje mu życiowych doświadczeń. Ale to się zmieni – już sami zobaczycie, kiedy i jak. Do tego czasu, pod kontrolę dostaniecie hałaśliwego chłopaczka z gołą klatą, który po totalnym zdemolowaniu jeszcze nienazwanego biura, efektownie zarzuca na siebie słynny czerwony płaszcz i rozpoczyna wesołą sieczkę na demonach. Mi to odpowiadało, ale niekoniecznie musi przypaść do gustu graczom-myślicielom.



Żadna, ale to ŻADNA gra na PlayStation 2 nie pozwala na tak daleko idącą finezję w zabijaniu.

Radosną rzeź czas zacząć!

Widowiskowa walka zawsze grała w Devil May Cry pierwsze skrzypce, natomiast w trzeciej części rozbudowano ją do granic możliwości. Jeśli uważacie, że wybicie przeciwnika do góry mieczem i strzelanie do niego tak długo, aż rozsypie się w mak to firmowy znak serii – pora zagrać w DMC3! Robiąc porządek z demonami nareszcie można błyskawicznie, niemal w locie zmieniać broń, chłastać nie tylko mieczem, ale również innymi urządzeniami, a także wybrać przed misją preferowany styl walki, co widowiskowość i dynamikę konkurencyjnych tytułów spycha niejako w cień. Tutaj nie potrzeba wiader krwi, ani odpadających po każdym uderzeniu członków, aby było przyjemnie. Wystarczy wbić się w stado atakujących demonów, zakręcić mieczem potężny młyn, który przerzedzi nieco oddział monstrów i wyrzuci jakąś paskudę w powietrze, a następnie wyskoczyć za nią w górę, zmasakrować dziesiątkami pocisków i jeśli ciągle oddycha – wyjąć z powrotem miecz, po czym sprzedać jej tak silne cięcie, że wmontuje się w stadko potworów czekających na dole. Ha, jeśli nigdy nie graliście w DMC, to popisowe zagrania na pewno uznacie za zbędne. I tu błąd, bo poza tym, że wykonuje się je straszliwie przyjemnie i w miarę intuicyjnie, te najbardziej widowiskowe akcje nagradzane będą ogromnymi ilościami punktów! I naprawdę warto się starać, bo uzbieraną punktację z radością przeznaczycie potem na dopałki i nowe zagrania, których w DMC3 jest

- **Dobre:** Jatka, jakiej świat DMC jeszcze nie doświadczył! Kapitalne wykonanie, multum stylów, definicja grywalności i hardcore'u
- **Złe:** W ciągu piętnastu godzin ze dwa razy chrupnęła. Naprawdę.
- **Brzydkie:** Vergil, ty <cenzura> jeden!

Dante nie za dobrze przyjął wiadomość o zdemolowaniu jego lokalu. To, co działo się kilka chwil później przypominało rzeź demoniątek.

Jeśli idzie o sylwetkę młodziutkiego Dante, Capcom postanowił złamać obecnie panujące standardy. Podobno mroczniejszy bohater lepiej sprzedaje kolejne części gier, jednak srebrnowłosy młodzik absolutnie się tego schematu nie trzyma.

istne zatrzęsienie. A narzędzi do zabijania Dantemu nie zabraknie. Na początku będą to dwa pistolety (Ebony i Ivory) oraz długaśny, rodzinny miecz – z czasem jednak zestaw zabawek uzupełni shotgun, nunchaku, potężne szable, wyrzutnia granatów, gigantyczna strzelba, elektryczna gitara, a nawet... magiczne rękawice do okładania przeciwników po gębach. Ale spokojnie. Dante nie zabierze na misję nawet części z tego wyposażenia. O nie. Jeszcze przed rozpoczęciem rzezania przeciwników zmuszeni będziecie wybrać dwa ulubione rodzaje broni białej i dwa gatunki palnej. Reszta będzie chwilowo niedostępna, natomiast w żelastwie, które Dante weźmie na wyprawę, można odtąd szybko i elastycznie przebierać. Ale okej. Powiedzmy, że w połowie misji nagle orientujecie się, że ta śmieszna gitara strzelająca prądem i wyrzutnia granatów to jednak nie to, co Wam do końca odpowiada. Z pomocą przychodzą specjalne sklepy, występujące w piorunującej ilości jeden na etap. Tylko w takich miejscach ponownie dobierzecie broń i tylko tutaj rozdysponujecie uzbierane punkty na dodatkowe umiejętności, bądź wzmocnienie aktualnie posiadanych. O tak, **Devil May Cry 3** to istny raj, jeśli idzie o przeznaczanie zarobionych punkciszy na towar. Każdą, ale to KAŻDĄ posiadaną broń opisują jakieś statystyki. Jeśli zarobicie odpowiednio dużo waluty, wykresy można podnieść, co szczególnie dotkliwie odczują nieodmiennie atakujące pokraki. Nawet Ebony & Ivory, które w połowie gry stają się absolutnie bezużyteczne, można zapakować do takiego poziomu, że nieźle zaszkodzą nadciągającym śmieciarzom. Rewelacyjnie wygląda wówczas nie tylko ciągnący się na pół ekranu ogień z luf, ale i demony niezdarnie uginające się na nogach od siły impetu. Ale broń palna to jedno, natomiast miecze, rękawice i... gitara, to drugie. W broni białej nie da się niestety poprawić siły, można za to obłożyć ją dodatkowymi morderczymi cechami. Gitara pozwoli Dantemu latać i siać prądem w oponentów na dole, a rękawice umożliwią odpalanie combosów, jakich nie powstydziłby się Viewtiful Joe. Co druga broń umożliwi także podwójne skoki i zrywające podłogę wślizgi, więc w tym też chyba warto utopić nieco waluty. A oprócz tego, należy pamiętać również o pasku zdrowia bohatera. Wiecie, bronie broniami, ale chłopak nie pociągnie zbyt daleko na tych kilku fabrycznych centymetrach energii. Tym bardziej, że gra jest cholernie wymagająca i trudna dla początkujących graczy, ale o tym za moment. Kiedy rozpracowywałem DMC3, punktów na zakupy stale mi brakowało, choć walczyłem z wykorzystaniem wszystkich przycisków joypada. Gniotłem go, wywracałem na lewą stronę i robiłem wszystko, aby wskaźnik oceniający walkę trzymał się na wysokim poziomie. DMC3, podobnie jak poprzednie odsłony punktuje każdą potyczkę z przeciwnikami, co boleśnie przekłada się potem na końcowe statystyki. Za ogromną zaletę uważam natomiast fakt, że po ukończonej misji można do niej wracać dowolną ilość razy. Jeśli dojdziecie do wniosku, że wyprawa skończyła się za szybko, bądź stać Was na nieco więcej, niż to przeklęte C (Crappy!), zawsze możecie zmierzyć się po raz drugi, trzeci i dziesiąty z raz ukończonym questem, a przy okazji podpompować nieco punktowy budżet. Rewelacyjna sprawa – Dante już nigdy nie ruszy na kolejną misję niedożywiony.

Ale to nie wszystko. **Devil May Cry 3** pozwoli Wam także na dobór preferowanego stylu walki i nie skłamię, jeśli dodam, że dopiero tutaj zaczyna się prawdziwa zabawa. W zależności od tego, co preferujecie: pistolety czy miecze, atak lub obronę – Dante obierze przed misją jedną z sześciu specjalności! Tak – sześciu. Cztery z nich już doskonale znacie, ale nie zaszkodzi przypomnieć. Gunslinger to sztuka władania bronią palną. Dzierżąc w łapsku dwa handguny chłopak staje na środku pomieszczenia i sieje ołowiem w dwóch niezależnych kierunkach. Absolutnie żadna zjawa nie ma prawa podejść, a jeśli to zrobi – Dante potrafi wybić się w powietrze i runąć na ziemię w towarzystwie ołowianego deszczu! Jako Gunslinger, Dante wyciska dodatkowe soki ze wszystkich broni – strzelającego shotguna przekłada niczym nunchaku, a ze zwykłego karabinu oodaje potężne, rykoszetujące strzały. Mistrz! Jasne, potrafi też przydzwonić z miecza, ale nie przykłada do tego większej uwagi. Do gustu przypadł mi także Swordmaster – specjalizacja pomagająca Dantemu wydobyć siódme poty z ostrych narzędzi – kręcić nimi mordercze młyny, rzucać przez pół ekranu, żonglować i jeszcze bardziej finezyjnie zabijać! Pozostałe z dwóch znanych Wam stylów – Royal Guard i Trickster to akrobacje czysto defensywne i służą głównie do bezbolesnego przemieszczania się między przeciwnikami i zachodzenia ich od tyłu. Kapitalna sprawa, zwłaszcza gdy Dante wyskakuje wysoko w powietrze, znika, a następnie pojawia się na tyłach zdezorientowanej grupki nieprzyjaciół i przeprowadza wesołą slasherkę przez zaskoczenie! Aha, efektywność wszystkich tych stylów ulega oczywiście ulepszeniom – zabijajcie jako Swordmasterzy, a w pod koniec gry nie poznacie swojego bohatera! Pytacie o pozostałe dwa style? Cóż, jako Quicksilver Dante potrafi kontrolować czas. Nie umie go cofać, czy przewijać, ale drastycznie spowolnić, przez co pokraki nie mają szans ucieczki. Zatrzymany czas pozwala na rozwiązanie kilku zagadek w grze, umożliwia też bardzo niewyrównaną walkę z gromadami monstrów. Jednym słowem, przydaje się, choć

Wraz z Devil May Cry 3 zadyma przybiera niespotykanego rozmachu! Kiedy uzbroicie Dantego w Agnis i Rudrę (podwójne szable), proch zabitych bogato przesypie się przez korytarze świątyń.

Stare nagrodą za Nowe

Dobrym pomysłem było radykalne odświeżenie historii gry. Żadnego sequela, żadnej kontynuacji – po prostu młody Dante, świeże wyzwania, rozgryzanie przeszłości, pierwsza zamiana w Spardę – spodziewaliśmy się tego, ale mimo wszystko fajnie jest zobaczyć skąd przyszedł nasz zuch. Największą zmianę pomiędzy niedoświadczonym gołowąsem a starym wyjadaczem dostrzegą osoby, które chociaż raz ukończą grę! Jako jeden z pierwszych bonusów czekał będzie na Was klasyczny Dante żywcem wyjęty z blisko czteroletniej gry! Różnic w zabawie nie ma, ale osoby z dużym sentymentem do kultowej serii na pewno z przyjemnością ukończą DMC3 ponownie. Typkiem pod trzydziestkę.

Wspomniałem coś o tym, że gra jest trudna. No to przygotujcie się na ciekawostkę. W rzeczywistości jest tak ciężko, że specjalnie dla europejskich graczy Capcom postanowiło obniżyć poziom trudności.

tę umiejętność posiądziecie dość późno. Stylem zamykającym ogromną listę możliwości Dantego będzie Doppelganger – tryb pozwalający chłopakowi na stworzenie własnego duplikatu, który walczył będzie z nim ramię w ramię. Dante w odpowiednio wyćwiczonych dłoniach to maszyna nie do zatrzymania – dwóch to prawdziwe przegięcie. Ogromna szkoda, że dwa ostatnie style nie podlegają upgrade'owi. Ale nie można mieć wszystkiego – i tak podczas pierwszej przejażdżki przez **Devil May Cry 3** nie starczy Wam czasu na całkowite doszlifowanie Gunslingera, Trickstera, Royal Guarda i Swordmastera.

Hardcore happy

Wspomniałem coś o tym, że gra jest trudna. No to przygotujcie się na ciekawostkę. W rzeczywistości jest tak ciężko, że specjalnie dla europejskich graczy Capcom postanowił obniżyć poziom trudności. Amerykański i japoński **Devil May Cry 3** będzie straszliwie wyśrubowany w kwestii wymagań, natomiast w Europie trudność na poziomie Normal i Hard nieco zmaleje. Na szczęście „Dante Must Die", a więc tryb, w którym potwory wpadają w bojowy szał i ucinają bohaterowi łeb już trzecim uderzeniem pozostanie nietknięty. Ale bez obaw – nawet w tak spreparowanego Devila gra się dziko – niemal tak ciężko, jak w pierwszej części sprzed czterech lat! Jeśli macie sztywne paluchy i skostniałe stawy europejski DMC3 może i tak okazać się za trudny. Irytującą sprawą byli dla mnie cholernie wymagający bossowie. Trochę niesprawiedliwy jest fakt, że pierwsze minuty starć z nimi sprowadzają się do uciekania przed atakami i szukania słabych punktów. Problem w tym, że słabostki nie zawsze widać, a jedno machnięcie łapą takiego szefa potrafi ostro zaboleć. Całe szczęście, że Dante dysponuje szerokim wachlarzem ruchów. Potrafi naprawdę wysoko skakać, odbijać się od ścian, turlać po ziemi, lokować na wskazanym celu, trzaskać uniki i salta. Kiedy wpadniecie w rytm, prawdopodobnie dostrzeżecie jak wielką miodnością obdarzone zostały walki, ale wcześniej może być naprawdę ciężko. Warto jednak uczyć się hardcore'owego rzemiosła, choćby ze względu na świetne zakończenie gry.

Podsumujmy. **Devil May Cry 3: Dante's Awakening** jest do tego stopnia rozbudowane, że możemy praktycznie mówić o uproszczonym rpg. Podnoszenie statystyk broni, dokupowanie specjalnych umiejętności, sześć różnych stylów walki – powiedzcie, czego jeszcze brakuje, aby grę wydało Square Enix? Właśnie przez to rozbudowanie i szerokie możliwości masakrowania wrogich tyłków – **Devil May Cry 3** to coś więcej, niż przeciętny japoński slasherek. W trakcie tych dwudziestu misji dla czystej przyjemności będzie wracać do ukończonych wcześniej rozdziałów, żeby raz jeszcze popracować nad optymalnymi akcjami i wycisnąć przy okazji jeszcze więcej punktów. Za pierwszym razem ukończycie Dante's Awakening w około piętnaście godzin, ale Devil to jedna z tych gier, które chętnie męczy się po kilka razy i żyłuje wyniki do oporu.

Potwory bez spółki

Wraz z okrojonym poziomem trudności Europa przywita również mniejszą ilość dziarskich demonów. Te, które zostały, zadają odpowiednio mniejsze obrażenia i nie są tak cholernie wytrzymałe jak japońsko-amerykańskie wynalazki. Ale to tylko ciekawostka, gdyż w rzeczywistości nie zabraknie ani jednej gnidy, na której swe ostrza położyli nasi bracia zza oceanu – po prostu będzie ich nieznacznie mniej. Przyjrzyjmy się, co tym razem przypełzło ze świata demonów. Przede wszystkim będzie to ogromna ilość podrzędnych sługusów Vergila – niskich, zgarbionych meneli wyposażonych w gigantyczne kosy. To właśnie ich zabija się najprzyjemniej, ale wraz z rozwojem scenariusza przywołani zostaną ich mocniejsi braciszkowie. Rewelacyjny jest demon przypominający śmierć w powłóczystym, czarnym płaszczu oraz białoskrzydłe anioły z krzyczącymi gębami na piersiach. Obleśnie wyglądają wielkie pająki i dość przekonywująco prezentują się rogate diabły. Szczególnie dziwnie wygląda jęczący „Syzyf", który targa na grzbiecie

Oto, jak Capcom zinterpretował partię klasycznych szachów. Rozgrywka trwa do momentu, aż wypatroszycie na czynniki pierwsze samego króla.

Pamiętacie gotyckie wnętrza, którymi legitymowała się pierwsza część gry? W trójce także ich nie zabraknie.

ogromną, pulsującą bombę. Jeśli uda się ją zniszczyć z bezpiecznej odległości – męczennik wyczyści połowę okolicy z demonów. O inspiracjach i zaczerpnięciach demonów z europejskich (i nie tylko) mitów rozpisywał się już Marcellus. Od siebie dodam tylko, że wszystkie te istoty oprócz fachowego wyglądu stanowią naprawdę ciężki orzech do zgryzienia. Im dalej w grze, tym dokładniej blokują, mocniej biją i coraz ciężej namierzyć ich słabe punkty. Gra jednak ustrzegła się błędu, przy którym poziom trudności w niewyjaśnionych okolicznościach drastycznie się zmienia. Nie. DMC3 już od pierwszego spotkania ze Śmiercią wytłumaczy Wam, że era lekkich gier firmowanych znakiem Capcomu definitywnie dobiegła końca. To, co zrobiło na mnie spore wrażenie, to fakt, iż przeciwnicy są naprawdę bardzo szczegółowo wykonani. Niemal każdy z nich ma na sobie animowane, powiewające na wietrze szmaty, każdy taszczy jakieś żelastwo, każdy też legitymuje się zmienną mimiką na przeklętej gębie. Żadnej umowności. Zaryzykowałbym nawet, że każdy potwór składa się z tak dużej ilości elementów, jak główny bohater. Każda bestia jest przepięknie animowana, robi zmyłki, uniki, stosuje własny zestaw ataków, ale robi też błędy, które sprawnym dłoniom pozwalają odebrać jej życie. Nie zabraknie wielkich osiłków pełniących rolę bossów, gdzie na prowadzenie wysuwa się trójgłowy Cerberus zasłaniający swym cielskiem ze dwa ekrany. Raz jeszcze przypomnę również moje przerażenie na myśl o spotkaniu rozchichotanego błazna, który w przedziwny sposób podąża za bohaterem i ułatwia mu drogę do celu! Mimo, iż powinien kojarzyć się raczej pozytywnie, ja miałem ciarki, bo czułem, że przejdzie w końcu od gadania do czynów. No, ale spotkania z wymienionymi dżentelmenami jeszcze przed Wami.

Mrukniecie z podziwu widząc DMC3 w akcji przy pełnych sześćdziesięciu klatkach na sekundę. Capcom to nie tylko geniusze designu, ale także optymalizacji kodu PlayStation 2.

Nippon idzie do Hollywood

Nie wiem, na ile spodoba się Wam fabuła tłumacząca prostą jak przecinak rolę Dantego, Lady oraz panów Arkhama i Vergila, ale opisujące ją filmy to klasa sama w sobie! Grałem w MGS: The Twin Snakes, aby obejrzeć legendarne filmiki pana Kitamury, oglądałem też wszystko, co miał do zaoferowania Matrix. A **Devil May Cry 3** zwyczajnie wciąga te dokonania nosem. Jasne, byłem nieco zażenowany oglądając scenę, w której Dante pędzi motorem wzdłuż walącej się ściany, ale kiedy już przymrużyłem oko na zdrowy rozsądek, miałem z filmową częścią DMC3 nie lada ubaw. Sceny ociekają wyszukaną akrobatyką i zwolnionymi kadrami. Wyobraźcie sobie Lady, która widząc zbliżające się demony beztrosko wyrzuca w powietrze broń i amunicję. W momencie, gdy gnidy są już blisko, Lady wyciąga zza pasa dwie pukawki, wbija w nie magazynki i zaczyna sieczkę! Kiedy kończy się amunicja, dziewczyna robi fachowe uniki przed nadlatującymi kosami, wystawia w górę ręce i za moment lądują w nich pierwsze egzemplarze podrzuconych broni. A potem następne. Wszystko jest obłędnie precyzyjnie policzone. Akcja bardzo często zwalnia (z charakterystycznym, basowym pomrukiem), doskonale pokazując zarówno kapitalne uniki Lady, jak i precyzyjnie wystrzelone kule. Kto wyreżyserował takie widowisko?! Ryuhei Kitamura? Nie – zwykły błąd prasowy i ogromne podobieństwa w kadrowaniu i montażu zmusiły dziennikarzy do okrzyknięcia japońskiego reżysera twórcą tych filmów. Ale było blisko, bo za kamerą stanął Yuji Shimomura, człowiek, który dzielnie współpracował z Kitamurą na planie takich majstersztyków jak Azumi, Alive i Versus. Założę się, że nie przewiniecie ani jednego filmu, który znalazł się w grze – począwszy od kapitalnego intra, w którym Dante i Vergil wymieniają razy przy akompaniamencie chórków, a kończąc na ostatnim filmie, w którym narodzi się nazwa lokalu Dantego. To nie są zwykłe filmy – to genialne, często ocierające się o kicz produkcje, które bardzo chętnie ogląda się po kilkanaście razy! Nawet bez nich, **Devil May Cry 3** byłby czymś więcej, niż świetną grą, ale wraz z nimi jest kompletnym, megawidowiskowym dziełem! Grafika nie mogła być w tym wszystkim gorsza od tego, co widzieliśmy w Onimusha 3 i Shadow of Rome. W **Devil May Cry 3** pracuje naturalnie ten sam silnik graficzny, co ma swoje mocne i słabe strony. Ten program to chyba najmocniejsza procedura napisana dla PS2. Liczy prześliczne pomieszczenia, ostrą jak brzytwa grafikę i masę animowanych elementów, ale z drugiej strony – zdarzają się też paskudnie zwolnienia, z reguły w jakimś jednym określonym miejscu. Na dużych telewizorach potrafi ponadto wyjść problem z ząbkami na krawędziach obiektów, czyli znany na świat cały aliasing. Wierzcie mi jednak, że drobne czkawki w DMC3 absolutnie nie mają prawa wpłynąć na jakość zabawy. Kolosalne wrażenie powinny zrobić na Was wnętrza świątyń, zniszczone miasto oraz wszystkie te miejscówki, gdzie autorzy sprytnie połączyli nurt gotycki z futurystycznym.

Ta gra to także fenomenalna gra świateł – każde uderzenie miecza, strzał i towarzyszące temu efekty bardzo ładnie oświetlają zarówno teren, jak i walczących. No i ta muzyka – będę pierwszą osobą, która zaimportuje soundtrack z DMC3 w dniu premiery! Choćby po to, aby posłuchać rewelacyjnych chórów i kojących motywów, kojarzących się ze spokojnie padającym deszczem. A metalowe, ciężko brzmiące rytmy z zardzewiałym wokalem, które włączają się podczas walk będę przewijał, bo o ile dobrze oddają dramatyzm walk, to przejadły mi się już dawno temu. Kwestia gustu.

Werdykt jest jeden!

DMC3 to jedna z tych gier, które w zasadzie nie potrzebują ani marketingu, ani specjalnego rozgłosu. Popularność zapewnią jej gracze wyczekujący premiery niczym dnia zbawienia. DMC3 jest dłuższy (pomimo mniejszej ilości misji) i po stokroć żywotniejszy niż pierwsza część gry – nie ma też absolutnie nic wspólnego z „taką-sobie-dwójką". Jasne, brakuje mu oryginalności i trochę bardziej dopracowanego silnika, z drugiej strony jest niewiarygodnie rozbudowany i maksymalnie wciągający. Już widzę, jak z zawziętością w oczach pakujecie Gunslingera do poziomu numer 3 i słyszę te ryki zachwytu przy zanurzaniu się z mieczem w fali demonów. Krótko. Nie tak oryginalny i artystyczny jak DMC, ale po brzegi wyładowana grywalnością na najwyższym możliwym poziomie!

Gunslinger Matt ■ ■

PlayStation 2 — Gigantyczna eksplozja miodu ze stajni Capcom!

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card 8Mb

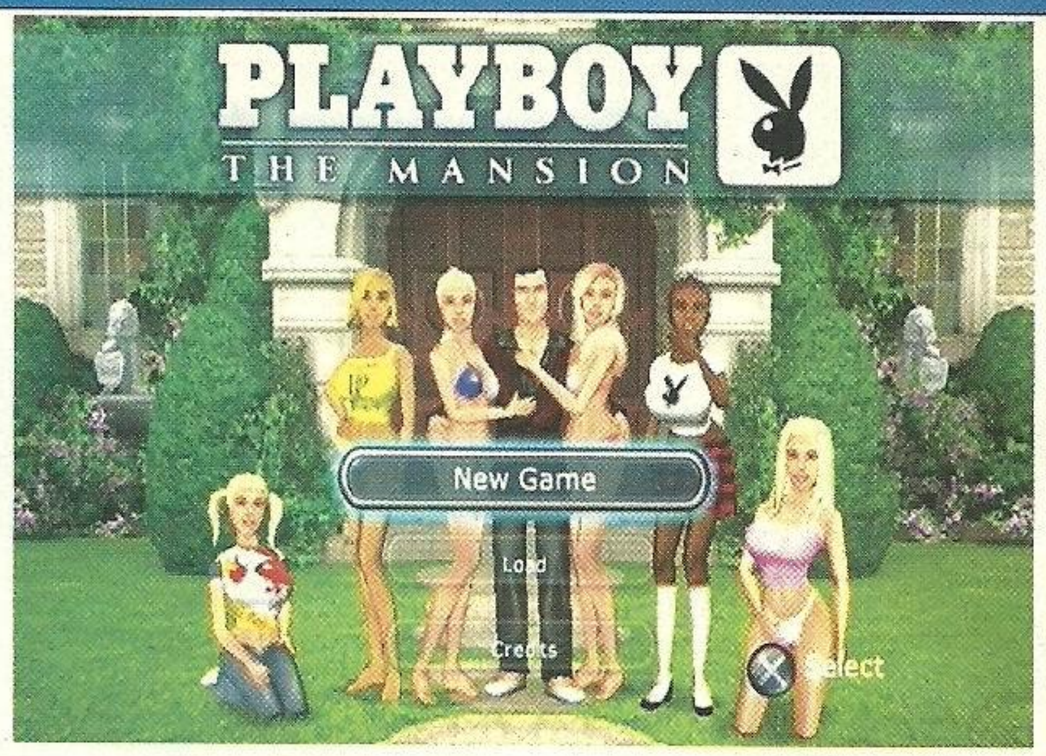
9.6

Druga opinia

Być może trudno w to uwierzyć, ale grywam chętnie także na PS2 i Xboksie. A Devil May Cry 3 przekonało mnie ostatecznie do kupna tej pierwszej. Boże, co w tej grze się dzieje! Dante to istna machina do zabijania i w mojej osobistej opinii Agrypa i Shadow of Rome mogą się schować. Już dawno nie czułem takiej satysfakcji z artystycznego zadawania śmierci! Dante potrafi wywalić mieczem kolesia w powietrze, pożonglować nim chwilę z pomocą gunów, następnie wyskoczyć i sprowadzić cięciem z góry delikwenta na ziemię, w locie zmienić broń na shotguna i wystrzelić leżącemu prosto w ryj! Po prostu nie oddycham, a takie akcje są możliwe już na początku. Strach pomyśleć, co dzieje się pod koniec. Specyficznego smaczku dodaje wręcz karykaturalne luzactwo Dantego. Początkowo odrobinę razi, ale kiedy tylko samodzielnie rozwalicie pierwszego potwora, poczujecie się jak ryba w wodzie. Poczucie, że to Wy jesteście panami świata, a przeciwnicy to tylko nic nieznaczące ścierwo do rozwalenia, potęguję dziką rozkosz płynąca z mordu! To jest nie do opisania. Wprowadzenie stylów walki to genialne posunięcie ze strony Capcomu. Wyczyny Dantego są niewyobrażalne, a Gunslinger to już w ogóle spełnienie moich marzeń! Mój nowy idol bawi się bronią palną, jakby się z nią urodził. Jest po prostu, nie bójmy się użyć tego słowa, zajebiście! Dawno nie miałem takiej zajawki na jakąkolwiek pozycję. Nie mówię teraz o ogólnej przyjemności z gry, bo na przykład taki Metroid Prime 2 Echoes czy TimeSplitters 3 to wspaniałe tytuły, ale żadna nie wywoływała u mnie aż tak niezdrowego podniecenia. Amoku, w którym nie widzę świata poza telewizorem. Jestem całkowicie pochłonięty przez grę!! Capcom ostatnio pokazuje swoją potęgę, serwując nam multum genialnych produkcji. Jest to dla mnie najlepszy developer, a DMC3 najlepszy system-seller tej generacji konsol! Jeśli spotkacie kiedyś na ulicy białowłosego kolesia w czerwonym płaszczu i z kozackim naszyjnikiem na szyi oraz zestawem broni białej i palnej, ale nie podobnego nic a nic do Dantego to walcie śmiało. To będę właśnie ja. [Kaxi]

- **Dobre:** Świetna muzyka. Kierowanie pismem i organizowanie imprez jest zabawne…
- **Złe:** …przez chwilę. Zbyt łatwo zdobywa się szacunek gości. Nikt też nie czepia się kiepskich zdjęć.
- **Brzydkie:** Sceny seksu. To jakaś totalna bzdura.

Rozpalonej parze zupełnie nie przeszkadza to, że dookoła kręcą się ludzie. Spoko, w końcu nie rozebrali się do końca, więc nie muszą przejmować, prawda?



ASEKSUALNY PLAYBOY?

Wspominałem w tekście o baraszkowaniu na kanapie. Gra pozwala tak zabajerować odwiedzające Hefa dziewczyny, że po krótkiej rozmowie zgadzają się na seks. Zupełnie jak w życiu. Oczywiście autorzy nie odważyli się wyjść ze swoim produktem przed szereg i oto w trakcie igraszek miłosnych bohater ma na sobie spodenki, a jego wybranka majtki. I w niczym im to nie przeszkadza. Sama animacja jest bardzo krótka i przedstawia kobietę dosiadającą Hefa, po czym oboje robią dwa, trzy ruchy i… już, po zabawie. Jeśli tak przedstawia się te sprawy dorosłym graczom to ja podziękuję. Już wolę japońską wersję historii, czyli mniej bezczelne strojenie sobie żartów z gracza.

PLAYBOY: THE MANSION

THE SIMS W NIEGRZECZNEJ WERSJI

Czy wiecie, że Playboy to jedna z pięciu najbardziej rozpoznawalnych marek świata? A czy wiecie jak dobrze sprzedają się wszelkie odmiany Simsów? Wydawać się może, że stworzenie gry podobnej do hitu Maxisa, ale traktującej o słynnym piśmie dla mężczyzn to strzał w dziesiątkę i pewny sukces. Niestety, dzieło Cyberlore Studios zamiast w dychę trafiło między piątkę a szóstkę.

Playboy: The Mansion wygląda mniej więcej tak – jest sobie ludek biegający po domu w szlafroku, jest dom, w którym odbywać się będą przyjęcia, są goście przychodzący tam na imprezy oraz pracownicy raczkującego dopiero pisma. Założenia ogólne są jasne i proste – należy wydać pierwszy numer, później kolejne i kolejne, aż do osiągnięcia tego, czym Hef szczyci się obecnie. Kim jest Hef? To Hugh Hefner – założyciel imperium Playboya. Aby rozkręcić interes należy zatrudnić osoby piszące artykuły na jeden z kilku tematów, jak sport czy sprawy związane z seksem (warto wpierw wybadać, co ludzie chcą czytać), fotografów i dziennikarzy, którzy przeprowadzą wywiady ze znanymi osobami odwiedzającymi dom bohatera oraz oczywiście personel. „Króliczek" do towarzystwa dla gości to podstawa. Później urządza się biuro (trzeba chociażby zakupić biurka dla pismaków, by mieli gdzie płodzić swoje teksty), a następnie można zabrać się za dekorowanie reszty domu. Dom Hefa, w którym drzwi otwierają się zanim bohater wyciągnie rękę, by chwycić za klamkę, na początku jest dość pusty i warto z czasem wyposażyć go w telewizor z konsolą (tak, tak, plazmy i Xboxy albo PSdwójki w latach młodości Hefnera były dostępne w sklepach), kanapy, na których goście będą mogli pogadać lub pobaraszkować, kwiatki, sprzęt biurowy oraz szafę grającą. Skoro już o niej mowa to muszę przyznać, że autorzy się postarali – soundtrack jest świetny, każdy może sobie wybrać jakiego typu muzyki chce słuchać. Czy to będzie hip hop, industrial czy rock zawsze znajdzie się kilka naprawdę dobrych utworów. Co prawda żadnego z wykonawców nie kojarzę, ale zupełnie w niczym to nie przeszkadza.

Kiedy wszystko jest już przygotowane należy zabrać się do roboty. Czyli rozkręcić imprezę, na której zjawią się wpływowe persony. Żeby jednak do Hefa wpadały grube ryby trzeba się odpowiednio zareklamować, a najłatwiej to zrobić wydając kilka bankietów dla płotek – ich pozytywne opinie szybko trafią do kogo trzeba. Sprawa jest prosta, ale trzeba uważać kogo się zaprasza. Zupełnie jak w podstawówce, ktoś kogoś nie lubi, inni nie przyjdą, jak nie będzie ich kumpli. Oczywiście można zdać się na konsolową asystentkę przy wyborze gości, ale lepiej zająć się tymi sprawami osobiście. Tym bardziej, że każda impreza kosztuje, a Hef z początku nie ma zbyt wiele zieleni. Przyjęcia organizować można zarówno w dzień jak i wieczorami, a gościom można delikatnie napomknąć żeby przyszli w garniturach albo w ubraniu sportowym, a najlepiej w strojach kąpielowych.

Jak już ekipa dotrze na miejsce zaczyna się zabawa. Każda postać opisana jest wskaźnikami widocznymi podczas rozmowy. Jeśli ktoś się nudzi trzeba go jakoś zająć i poprawić mu humor. Może to być swobodna gadka o interesach, albo niewinny flirt. Jest kilka wariantów rozmowy, ale nie trzeba się specjalnie starać, by dobrze wypaść. Właściwie nie udało mi się jakoś specjalnie popsuć komuś humoru podczas gry – nie starałem się co prawda na siłę nikogo wkurzyć gadając o czymś czego nie lubi, ale nawet bezmyślny wybór dalszych wątków sprawiał, że moje notowania u rozmówcy rosły.

Imprezy mają na celu znalezienie osób, z którymi można przeprowadzić wywiad, albo sesję zdjęciową. W końcu chodzi o to, by stworzyć numer Playboya, a więc fotosy są bardzo ważne. Gdy już znajdzie się chętna do pokazania ciała, wybiera się miejsce i można pukać zdjęcia. Szkoda, że mało ważne są umiejętności – wystarczy sfotografować pannę byle jak, a i tak będzie dobrze. Jeśli komuś bardzo zależy nie ma problemu, by wybrać modelce odpowiedni strój. Seksowne koszulki nocne, fachowa bielizna z diamentami, czy po prostu same majtki, a do tego na przykład buty na obcasie i wielkie okulary w stylu lat sześćdziesiątych.

Tak mniej więcej wygląda praca nad tworzeniem Playboya – wybór tematów, zrobienie fotek, imprezy i rozmowy z gośćmi. Wszystko to pokazane z simowego ujęcia, czyli od góry z możliwością pełnego obrotu kamery oraz ze zbliżeniami. Bohater oraz jego goście to przeciętnie animowane i mało szczegółowe bryłki, które występują zaledwie w kilku odmianach. Dość szybko gracz zapozna się ze wszystkimi ich rodzajami. Panie charakteryzują się tym, że są szczupłe i mają duży biust, a panowie to stali bywalcy siłowni. Zupełnie jak w życiu. Podczas rozmów słychać bełkot symbolizujący ambitną konwersację. Postacie gestykulują, wykonują różne ruchy, a nad ich głowami pojawiają się ikonki symbolizujące temat i to w jaki sposób została odebrana wypowiedź (na przykład dłoń z kciukiem uniesionym w górę). Graficznie jest to pozycja niedorobiona. Średnio ładna, z czasami rwącą (dlaczego?) animacją i oszczędnymi teksturami, tak jakby wielki problem sprawiało podkręcenie wyglądu domu. Taki sobie przeciętniak – ani nie jest trudno, ani jakoś specjalnie zabawnie, by się wciągnąć na długo. No chyba, że komuś zależy na ekstrasach z „króliczkami" albo już znudziły mu się Simsy.

Mielu ■ ■

Hef zamierza upolować słodką blondyneczkę. Krótka, romantyczna gadka za moment zamieni się w przytulanie, niewinne pocałunki, a skończy się oczywiście na kanapie.

PS2 | Xbox — Ciekawy pomysł, gorzej z realizacją

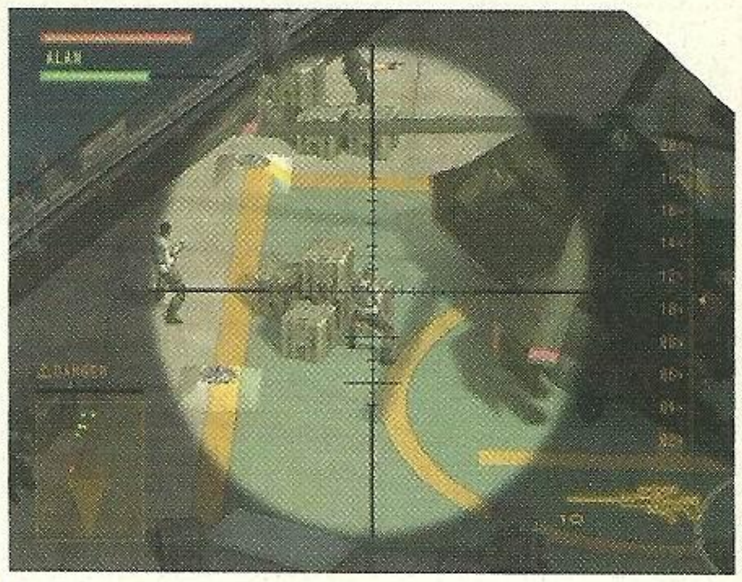
- **Wydawca:** Groove Games
- **Producent:** Cyberlore
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

5.5

- **Dobre:** Sporo dodatków i sekretów. Występy gościnne innych postaci z Tekkena.
- **Złe:** Nuda, system walki, kamera, ubogi wygląd lokacji, sztampowa fabuła… mam wymieniać dalej?
- **Brzydkie:** Animacja Niny i jej wrogów. Genialna inaczej praca pana kamerzysty.



Jeden z nudnych przerywników wmieszanych w monotonne walki – Nina odstrzeliwuje typów zbliżających się do jej partnera.

NINA: DEATH BY DEGREES

CZY TAK MA WYGLĄDAĆ FORMA CZEMPIONA NA KRÓTKO PRZED NAJWAŻNIEJSZYM POJEDYNKIEM ŻYCIA?

No bo bądźmy szczerzy – Namco wciąż jeszcze jest na szczycie, jeśli chodzi o gry zręcznościowe, a za ten najważniejszy pojedynek w karierze uznajemy naturalnie premierę Tekkena 5. Chociaż producent najpopularniejszej pośród posiadaczy PS2 bijatyki o niesamowicie infantylnej fabule nadal nie wypuszcza z dłoni pałeczki pierwszeństwa, to jednak doskonale widać, że nie wszystko układa się po myśli naszych żółtych braci. Pierwszymi oznakami pewnej zapaści, tudzież marazmu twórczego ekipy Namco był Tekken 4, który mimo sporych oczekiwań nie został przyjęty życzliwie przez graczy. Z Soul Caliburem II było podobnie. Wyniki sprzedaży w sumie zadawalające, ale zarówno sukces finansowy, jak i przyjęcie przez rzesze fanów już nie tak spektakularne, jak przy pierwszej odsłonie gry. Namco niezrażone jednak przejściowymi trudnościami już lada moment ma wypuścić piątą część tekkenowej sagi, a w międzyczasie wyposzczonym fanom militarnie modyfikowanych kangurów oraz wiecznie zmartwychwstających członków rodu Mishima serwuje małą przekąskę w postaci gry **Nina: Death By Degrees.**

Darujmy sobie wywody na temat zbijania kasy na wyrobionej marce pewnego tytułu i lepiej od razu przejdźmy do meritum sprawy. A owym meritum jest w tym wypadku panna Nina Williams, będąca poniekąd sztandarową postacią żeńską w serii Tekken.

I chociaż sama Nina zawsze prezentowała się ciekawie to jednak gra z jej udziałem wypada doprawdy bladziutko. Może nie powinno się mówić takich rzeczy o prawdziwej damie, jaką z pewnością jest panna Williams, ale Nina dała… ciała.

Na dobry początek wita nas fajne intro. Filmik jest długi, świetnie wyrenderowany i zapowiada naprawdę konkretną zabawę. Szkoda tylko, że po obejrzeniu filmiku najlepszą część gry mamy już za sobą! No dobra, przesadzam… W końcu później dane nam jest obejrzeć jeszcze kilka fachowych renderów autorstwa specjalistów z Namco. Co się zaś tyczy samej gry, to gdyby przed rozpoczęciem zabawy na ekranie telewizora nie pojawiło się ogromne logo Namco, w życiu nie uwierzyłbym, że to właśnie ta firma stoi za Death By Degrees.

Rozgrywka to połączenie klasycznego „beat'em up" w trzecim wymiarze z próba dodania grze głębi poprzez zmuszenie gracza do rozwiązywania zagadek logicznych. Co się tyczy tych zagadek, to nie oczekujcie żadnych ambitnych wyzwań, a jedynie prostych puzzli i kombinowania z różnymi pułapkami czyhającymi na blondwłosą Ninkę. Autorzy nie zapomnieli też o popularnych ostatnio elementach „skradankowych", ale dla dobra samej Niny lepiej pomińmy je milczeniem. Więcej uwagi należy jednak poświęcić systemowi walki, który pełnymi garściami czerpie z całkiem udanego Rise To Honour, gdzie kości i stoły łamał sam Jet Li. I o ile w tamtym tytule taki sposób prowadzenia pojedynków mógł się podobać, tak tutaj wywołuje raczej negatywne odczucia. Lewa gałka odpowiada za kierowanie krokami naszej bohaterki, natomiast poprzez wychylanie prawego drążka rozdajemy siarczyste kopniaki na prawo i lewo. A także w tył i przód. Oczywistym więc jest, że największą zaletą takiego systemu jest możliwość bardzo szybkiego rozprawiania się z otaczającymi nas z każdej strony przeciwnikami. Jeśli komuś przypadnie takie rozwiązanie do gustu, to możliwe, że będzie czerpał sporo przyjemności z aplikowania natrętnym żołdakom całych serii combosów, ciosów specjalnych oraz licznych „łamań" wyjętych żywcem z Tekkena (naturalnie nie zabraknie sporej liczby całkiem nowych ciosów). Nie potrzeba jednak dużo czasu, żeby szybko zorientować się, co z takim systemem jest nie tak. Po pierwsze, ciosom często brakuje precyzji, przez co nie raz zaatakujemy innego wroga, niż uprzednio planowaliśmy. Nie muszę chyba dodawać, że taka pomyłka może czasami okazać się bardzo bolesna. Po drugie, wszystkie kombinacje wyprowadza się bardzo drętwo, a niezbyt pozytywne wrażenie potęguje kiepska animacja większości z nich. Jest też „po trzecie" – sam już nie wiem czy to wina samego systemu, czy też śmiesznego zachowania beznadziejnie animowanych przeciwników, ale walka jest po prostu nudna i nawet potyczki z bossami nie odbiegają zbytnio od schematów ciągłego robienia uników i monotonnego okładania przeciwnika czterema ciosami na krzyż. Wydawałoby się, że możliwość korzystania z broni palnej oraz białej choć odrobinę podniesie jakość rozrywki, ale zapewniam Was, że są to płonne nadzieje. Ach, prawie zapomniałbym o najważniejszej innowacji wprowadzonej przez producentów. Otóż podczas niektórych, szczególnie silnych ataków, kamera pokazuje akcję z rentgenowskich ujęć. Innymi słowy, jeśli na przykład wykonamy specjalny atak skierowany na głowę naszego wroga, gra uraczy nas rentgenowskim widokiem szkieletu biedaka, po czym naszym oczom ukaże się widok miażdżonej przez cios czaszki oponenta. No i to by było na tyle, jeśli chodzi o „rewolucyjne" patenty w Nina: DBD. Od siebie dodam tylko, że już po kilku takich akcjach rentgenowskie zbliżenia nudzą się i nie wywołują niemal żadnych emocji.

Chyba już domyślacie się, jaka będzie konkluzja tej recenzji? No cóż, z naprawdę bardzo średnią oprawą graficzną i nieco tylko lepszą warstwą dźwiękową oraz przeciętną fabułą, Nina nie jest grą wybitną. Szczerze powiedziawszy, to przez beznadziejną kamerę, nienajlepsze sterowanie i dosyć monotonny sposób prowadzenia rozgrywki nie jest nawet grą dobrą. No cóż, pozostaje nam tylko mieć nadzieję, że jedynym punktem wspólnym łączącym DBD z nadchodzącym T5 będzie postać samej Niny. I absolutnie nic ponad to.

Qoora ■ ■

Rentgenowskie przebitki w trakcie walk są niezłe, ale po kilku prześwietleniach chciałoby się czegoś więcej.

PlayStation 2 — Przeciętnie, a przecież spodziewaliśmy się wiecej.

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

5.3

- **Dobre:** Wymyślne pojedynki z bossami.
- **Złe:** Czasówka pod koniec gry.
- **Brzydkie:** Za szybko się kończy.

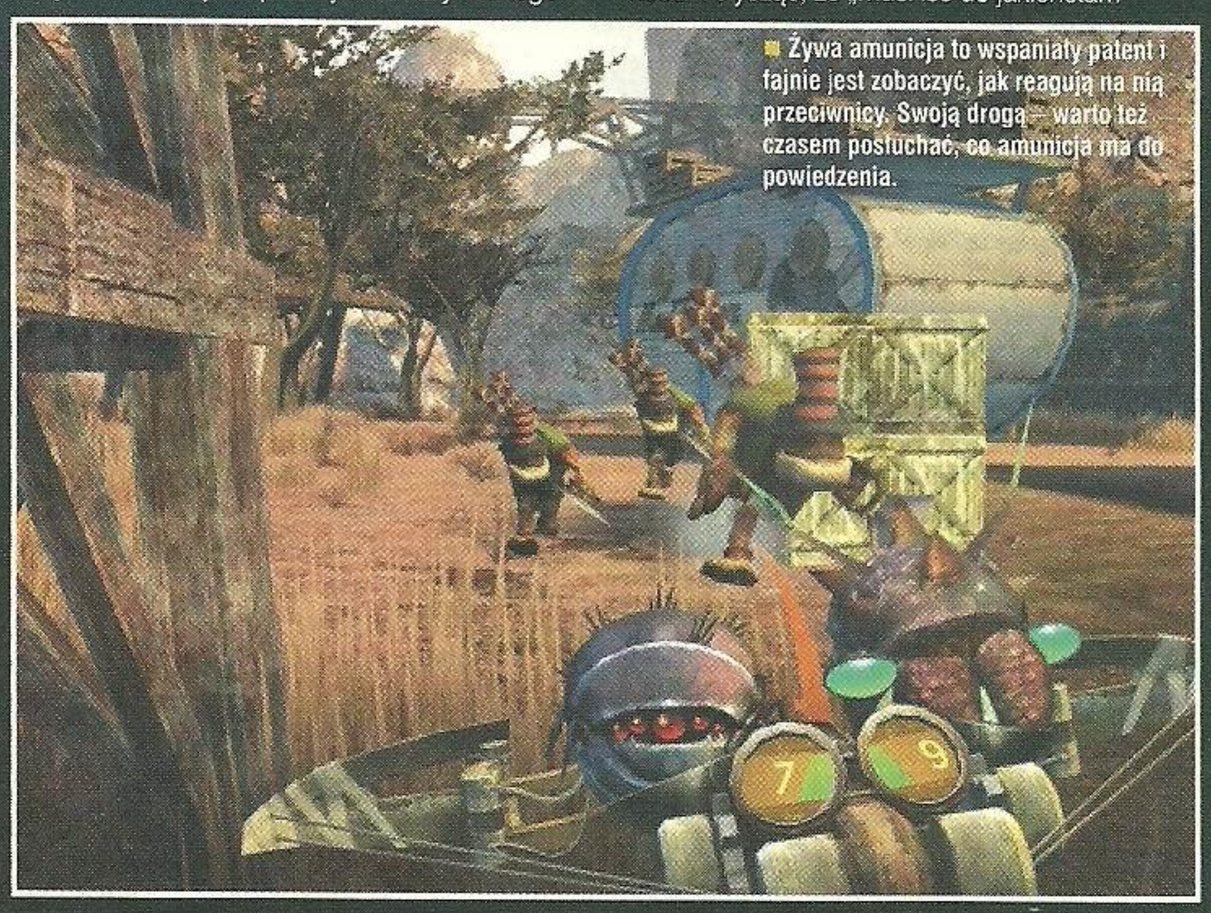
Ach, te teksańskie klimaty zapyziałych wiosek. Popatrzcie na gębę pana (?) telegrafisty, a będziecie mieli pojęcie o większości postaci zasiedlających świat Strangera.

ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

SAMOTNY MŚCICIEL PRZEMIERZA STEPY ODDWORLDU I LUTUJE DO CZEGO POPADNIE Z KUSZY NA OWADY I MAŁE ZWIERZĄTKA. BRZMI DZIWNIE? TU SIĘ JESZCZE NIE ZACZĘŁO NAWET ROBIĆ DZIWNIE!

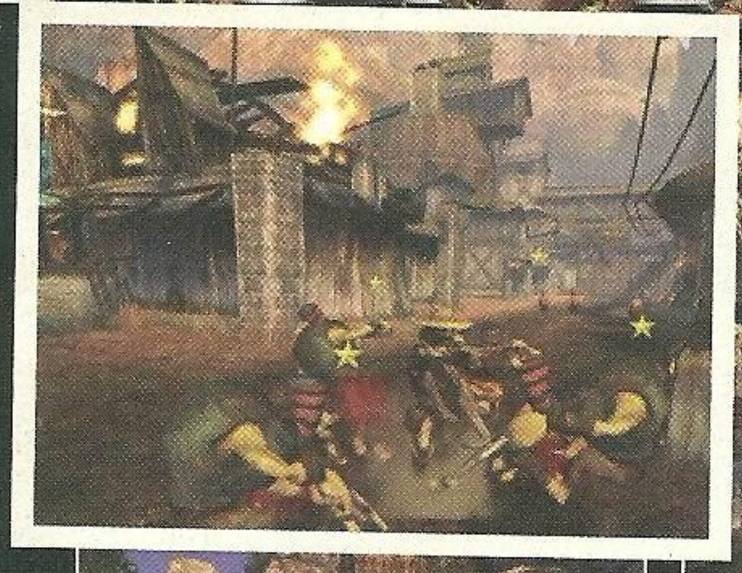
Oddworld to zgodnie z nazwą nieco dziwny świat. W dotychczasowych grach serii było industrialnie, teraz przychodzi czas na całkowitą zmianę klimatu – akcja Strangera dzieje się na Dzikim Zachodzie. Główny bohater gry jest jedną z najciekawszych i najbardziej tajemniczych postaci, jakimi przyszło mi kiedykolwiek kierować w grze konsolowej. Facet jest tak na oko półczłowiekiem-półlwem, do tego jeszcze trzeba dodać koniecznie wymęczony podróżami kapelusz, stosowne kowbojskie ciuchy oraz oczywiście chropawy głos wyjęty niemal żywcem ze starych westernów z Clintem Eastwoodem. Pełne mistrzostwo, tym bardziej, że tak, jak o bohaterach kowbojskich filmów, nic o Strangerze nie wiemy. Przybywa znikąd i zmierza donikąd – no dobrze, tak naprawdę stara się załatwić przeprowadzenie na sobie tajemniczej operacji medycznej. A że do takiego celu potrzeba prawdziwej fury kasy, Stranger podejmuje się chwytania kolejnych złych gości nękających kolejne wioski, umiarkowanie zaludnione, to znaczy zakurzone. Zakurzone, bo farmerami są kury. Nie, nikt się nie przesłyszał. Kury. Do tego kury cholernie przywiązane do swoich małych zagródek i stajenek, a jakby tego było mało, poubierane w archetypowe dla amerykańskich farmerów ogrodniczki. Całości geniuszu twórców gry dopełnia język, którym posługują się kurzy farmerzy – silniejszego teksańskiego akcentu próżno szukać nawet w miejscowości, w której urodził się dżordż dablju. To jednak z drugiej strony można traktować jako wadę, bo twórcy nie przemęczali się dorobieniem podpisów do tego wiejskiego bełkotu. Nawet znając dobrze angielski, czy raczej amerykański, można nie zrozumieć nawet połowy wypowiedzi. Na szczęście w dowolnej chwili każemy Strangerowi przypomnieć nam, co właściwie miał teraz robić. Stranger nie grzeszy jednak szczególną inteligencją, więc często uśmiechałem się pod nosem słysząc, że „musi iść do jakichśtam kanałów czy coś".

A jak się w to właściwie gra? Bardzo, bardzo dobrze. Stranger's Wrath to przedziwne połączenie platformówko-strzelanki tpp i klasycznego fpp'a. Klasycznego pod względem założeń oczywiście, bo cała reszta jest nawet nie nowatorska, a rewolucyjna. Otóż w trybie fpp nie strzelamy z klasycznej giwery, tylko z kuszy zamontowanej na przedramieniu Strangera. Kusza ma dwie komory nabojowe, w które wkładamy stosowną amunicję. Żywą amunicję. Do kuszy pakujemy najrozmaitsze stworzenia: pszczoły, opancerzone owady, a nawet wiewiórki czy nietoperze. Każde żyjątko daje inne efekty: pszczoły błyskawicznie się przeładowują, więc walimy nimi niczym z karabinu maszynowego, wiewiórki przywabiają przeciwników, skunksy ich ogłuszają, a celnie wyrzucony boombat kładzie pokotem nawet paru wrogów naraz. Tę całą ferajnę oczywiście kupujemy w małomiasteczkowych sklepach, gdzie bierzemy zlecenia na kolejnych bandytów, ale uzupełniamy też podczas misji. Uzupełniamy, czyli polujemy. Przy pomocy podstawowego owada, którego Stranger nosi przy sobie nieskończoną ilość, ogłuszamy inne zwierzątka i pakujemy do kieszeni. Oczywiście dowolnie wybieramy, które stworzenie ma siedzieć w prawej, a które w lewej komorze kuszy (komory przyporządkowane są do lewego i prawego triggera na padzie). Dzięki temu na każdego wroga znajdujemy inną kombinację rodzajów amunicji – ja najczęściej biegałem z podstawowym robalem w jednej komorze i thudslugiem w drugiej. Thudslug – owad ciężkozbrojny, pozwala na skuteczne ogłuszanie nie tylko zwykłych przeciwników, ale i bossów. Czemu to takie ważne? Bo Stranger wszystkich wrogów chwyta, żywych lub martwych. A za żywych więcej płacą, dzięki czemu sprawniej



Żywa amunicja to wspaniały patent i fajnie jest zobaczyć, jak reagują na nią przeciwnicy. Swoją drogą – warto też czasem posłuchać, co amunicja ma do powiedzenia.

O nowych zleceniach poinformuje Was krzepki kaczorek, sprawnie posługujący się południowym, przezabawnym akcentem.



■ Oprawa graficzna Strangera podnosi ciśnienie w obu komorach serca. Wysoka rozdzielczość tekstur, nieco stonowana kolorystyka i bogate w szczegóły środowiska rewelacyjnie budują dzikozachodni klimat.

przybliżamy się do celu, czyli tajemniczej operacji. Zbieranie przestępców jest prześmieszne – Stranger wyciąga coś, co wygląda na miech z doczepioną trąbką i ziuuu – tego twój odkurzacz na pewno nie potrafi.

W trybie fpp do ogłuszania przydaje się także cios z piąchy, który wzmacniamy kupując w sklepach cięższe rękawice. W tych samych sklepach można też kupić zwiększoną pojemność magazynka (dla każdego zwierzątka z osobna), wabiki na stosowne gatunki fauny oraz – przebój sezonu – upgrade żywej amunicji do wersji ultra. Wiewiórka w tym trybie zakłada mikrofon i plecak z megafonami, a skunks butlę z trucizną i maskę przeciwgazową. Pełen odlot, naprawdę.

W trybie tpp Stranger ma inne umiejętności. Po pierwsze, fachowo wyglądające wyjechanie z bańki; po drugie, przyjemny dla oka cios podbródkowy, a po trzecie – zdolność galopu. Mało nie spadłem z fotela jak pierwszy raz to zobaczyłem i usłyszałem tętent z głośników. Stranger, gdy już się odpowiednio rozpędzi, zaczyna biec na czterech łapach, mknąc niczym torpeda. Gdy trafi w takim momencie wroga, niemal natychmiast go ogłusza. W późniejszej części gry nasz bohater zyskuje dodatkowe umiejętności, ale oszczędzę megaspoilera, bo to megaspoiler i należy przyjąć go z odpowiednim zaskoczeniem.

Fabuła w porównaniu do poprzednich Oddworldów jest zadziwiająco cienka. Fakt, już wcześniej chodziło o to, żeby pomagać mudokonom i po prostu przeć do przodu, ale tutaj wiemy tak mało, że gdy przychodzi nagły zwrot akcji, witamy go z otwartymi rękami (i gębą zresztą też). Przydałoby się więcej historii w tej grze, z drugiej strony westerny mają to do siebie, że przyjeżdża facet znikąd i robi porządki wszędzie. Fakt jednak pozostaje – ta gra jest mniej magiczna niż przygody Abe'a, a potem Abe'a i Muncha. To jednak wciąż niesamowity Oddworld. Przywiązanie twórców do szczegółów jest niewiarygodne, co łatwo sprawdzić w wiosce, w której wszyscy przed nami uciekają i zamykają się w domach. Wystarczy wejść na dach, by usłyszeć przerażone okrzyki i wrzask „He's on the roof!!". Takich detali w grze jest pełno – miłośnikom absurdalnego humoru proponuję załadować do kuszy chippmunka, czyli wiewiórkę i chwilkę poczekać. Komentarze potrafią zwalić z nóg największego ponuraka.

Stranger, pomimo swojej groźnej powierzchowności jest dość słaby, jak zresztą każdy, kto znalazł się po niewłaściwej stronie garłacza kaliber 15 milimetrów. Dlatego też istotą gry nie jest napieranie na hurra, tylko kombinowanie, wabienie, unieszkodliwianie i zasysanie do wora pojedynczych przeciwników. Stranger, jak każdy kot, nieźle chowa się w wysokiej trawie, dlatego właśnie stamtąd zawsze zaczynamy operację. Przez lornetkę (rewelacyjny graficzny efekt łapania ostrości) lustrujemy teren, rzut oka na radar (widać, kto patrzy w którą stronę) i do boju. Wiewiórka na ziemię, kolesia w łeb, do wora. Ktoś zauważył? Tak, leci jeden. W trawę, cisza. Gość się zatrzymuje, dostaje pająkiem, który natychmiast pakuje go w kokon. Do wora. Lornetka do oczu, o, jest gość wysoko na skale. Osa snajperska do kuszy, po gościu. I tak kawałek po kawałeczku przemy do przodu, odzyskując energię co pewien czas nietypową metodą otrzepywania sierści ze strzał. Nie, naprawdę. Stranger poza wskaźnikiem energii ma też pasek staminy, który się powoli regeneruje, jeśli stoimy bez ruchu. Staminę zużywamy na odnawianie paska energii – genialne w swojej prostocie, chociaż zbyt często udawało mi się w totalnym chaosie schować w jakąś dziurę, prędziutko otrzepać i wyskoczyć na wrogów z nowymi siłami.

Nie zrozumcie mnie jednak źle – nawet pomimo otrzepywania i quicksave'a w dowolnym miejscu gra już po paru misjach robi się histerycznie trudna. Sekwencje polowania na wrogów stanowią coraz większe wyzwanie, bo stajemy twarzą w twarz, czy raczej pyskiem w pysk z kilkunastoma przeciwnikami naraz, którzy się nawzajem pilnują. Łowy żywcem są w takich warunkach prawie zupełnie niemożliwe, podobnie jak podczas niektórych pojedynków z bossami. A tych – jak na grę kowbojską przystało – jest po prostu mnóstwo. Pierwsi bossowie nie zwiastują jeszcze, jak będzie trudno – ot, parę kulek, przepraszam, owadów w łeb i do wora. Potem czekają nas długie sekwencje eliminowania ochrony bossa i wyciągania go na przykład spod pola siłowego czy też z jeżdżącego wagonika, jak w wypadku BoomBooma McGee. Ogólnie chylę czoła przed niesamowitą pomysłowością autorów, którzy przy takim ogromie walk z bossami wymyślili tyle naprawdę zapadających w pamięć pojedynków. I to pojedynków niełatwych, takich, do których trzeba przynajmniej kilka razy podejść, żeby zapamiętać, co dany boss robi i jaka jest jego słaba strona. Oczywiście maniaków robienia gier na sto procent nie trzeba będzie zachęcać do chwytania bossów żywcem – bo daje się ich ogłuszyć zamiast zabić.

Oprawa gry jest wspaniała. Tekstury w wysokiej rozdzielczości i przytłumione, starannie dobrane kolory świetnie współgrają z genialnymi projektami postaci, giwer, domów i w ogóle wszystkiego – autorzy nie zapomnieli nawet o takich westernowych znakach firmowych jak kula chwastów przetaczająca się przez ekran, burza piaskowa czy intensywna poświata, gdy bohater stoi na tle wahadłowych drzwi. Graficzny przepych widać wszędzie, często po prostu zatrzymywałem się i przyglądałem, jak wygląda dany poziom. Projekty poszczególnych leveli też rzucają na kolana – każde miasteczko wygląda zupełnie inaczej: jedno jest zwykłą wiochą na środku pustyni, inne z kolei wtopiono w ściany kanionu. Podczas zabawy zmienia się klimat i to dosłownie – podobnie jak w Halo przejdziemy ze strefy ciepła do mroźnych terenów, gdzie sypie śnieg, a biel ładnie podkreśla kształty przeciwników, dzięki czemu jeszcze szybciej i jeszcze sprawniej ich napadamy i wiążemy. Bierzemy też udział w potężnych walkach miejskich, desantując się na plaży – tak, Oddworld ma wreszcie swoją, małą bo małą, ale zawsze, plażę Omaha.

W ramach urozmaicenia (jakby w ogóle było potrzebne) autorzy serwują nam levele odprężające – czyli takie, podczas których jeździmy wagonikiem albo pływamy łódką. Wagonik jedzie sam, my tylko zajmujemy się eksterminacją wszystkich niedobrych panów. Znacznie lepiej wyglądają poziomy z łódką, która ma bardzo skuteczny automatyczny karabin. W dowolnej chwili wysiadamy z łodzi i siejemy śmierć i zniszczenie wspólnie z naszym stateczkiem. Przyjemne. Niestety, ostatnie wymyślone przez autorów urozmaicenie rozgrywki, czyli czasówka w stylu ostatniego poziomu w pierwszym Halo, omal nie doprowadziła mnie do obłędu. Już czuje się koniec historii, już ma się ochotę spuścić łomot ostatecznemu złemu panu, gdy przychodzi najgorszy moment gry, z którym biedziłem się naprawdę długo. Czasówka. Zewsząd strzały, czasu i energii jak na lekarstwo, ogólnie słaby pomysł. Ale to jedyna skaza na tym diamencie, jakim jest Stranger's Wrath. Gra jest wspaniała, prawie idealna i wciąga klimatem od pierwszych chwil zabawy. Miłośnicy Oddworldu będą w pierwszej chwili zaskoczeni, ale i w ich kierunku twórcy robią w końcu ukłon, gdy gra zmienia w drugiej połowie i charakter, i styl zabawy. Dobra, nic już więcej nie mówię, bo w końcu zasadzę tego spoilera.

Cubituss ■ ■

MISTRZOWIE NONSENSU

Firma Oddworld Inhabitants powstała, by wydawać na świat gry z serii Oddworld – autorzy nigdy nie pracowali (i na razie nie zamierzają pracować) przy żadnej grze, która nie dzieje się w tym świecie. Twórcy zaczęli od razu z grubej rury – zapowiadali, że wydadzą wielki pięcioksiąg gier podobnych do Abe's Oddysee, ich pierwszej gry, oraz Abe's Exoddus, jej sequela, który się jednak do pięcioksięgu nie liczył. Po Munchu miał się pokazać Steef's Oddysee, po drodze jeszcze zapowiadano Oddworld Habitat, czyli Simsy w świecie Oddworlda. Chwilowo o tym projekcie nikt nie mówi, ale mam nadzieję, że pomysł wróci, bo gra po prostu zabijałaby konceptami. Ach, pograć sobie jako Glukkon i popalić cygarko, mniam.

Xbox — Miłośnicy Oddworlda będą zachwyceni. Cała reszta też.

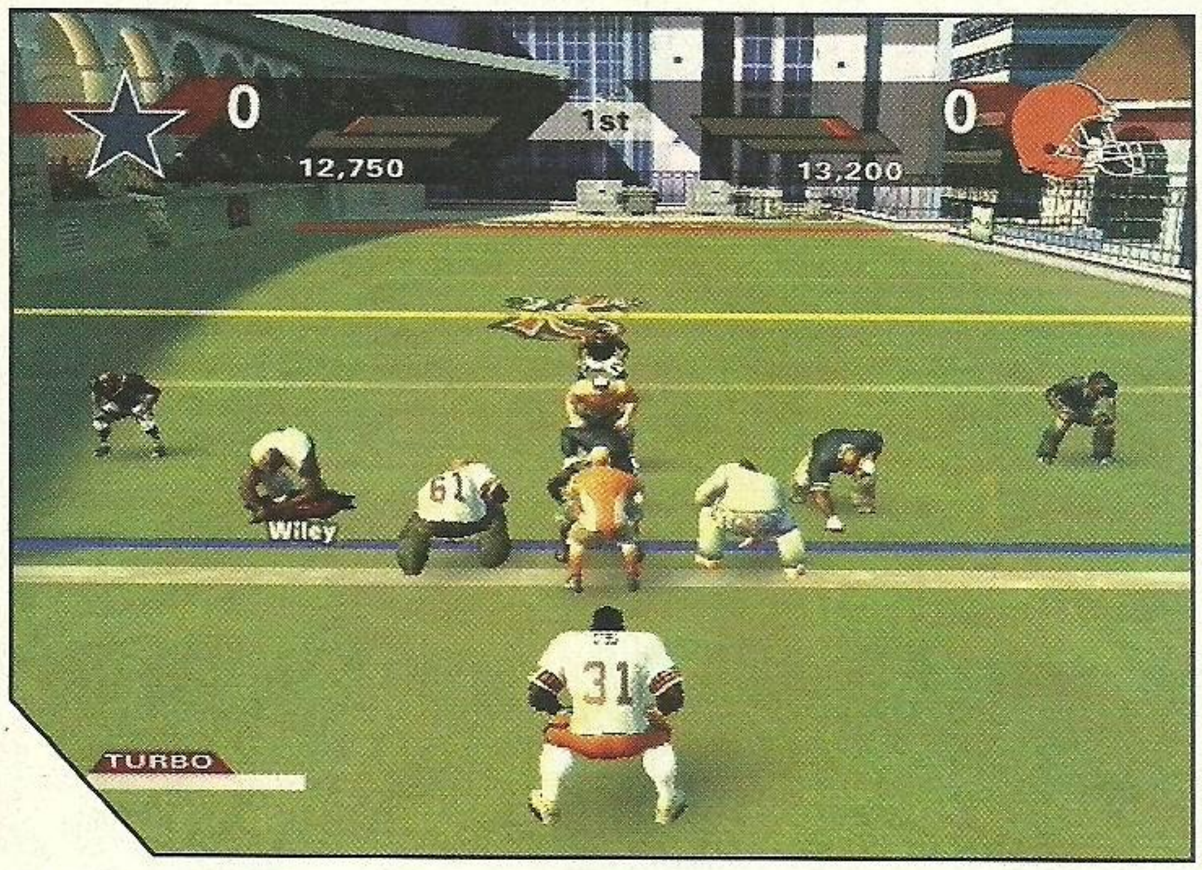
- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Oddworld Inh.
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

9.2

■ Wzorem poprzednich gier Oddworld Inhabitants, w Stranger's Wrath również znalazły się pułapki.



NFL STREET 2

JAK REKIN WYCZUWA KREW, TAK EA WIETRZY KASĘ...

I w niecały rok po premierze pierwszego ulicznego futbolu amerykańskiego dostarcza część drugą. Trochę lepszą, trochę bardziej rozbudowaną, ale niekoniecznie dużo fajniejszą. Ale na całe szczęście poprzednia część była całkiem zabawna, choć patrząc z perspektywy europejczyka sterowanie było nieco skomplikowane, a zasady futbolu amerykańskiego nie są na Starym Kontynencie znane każdemu od maleńkości. Jednak tym razem programiści zadbali o prawidłowe przygotowanie każdego gracza na to, co go za chwilę czeka – podczas dość obszernego tutorialu Xzibit nauczy każdego jak podawać, robić zwody, przewracać przeciwników, przeskakiwać nad tackle'ami i w ogóle robić to wszystko, co szanujący się gracz w uliczny futbol umieć powinien. A nawet więcej, bo choć w *Romeo Musi Umrzeć* Jet Li wyczyniał niezłe cuda podczas pamiętnej sceny podwórkowego futbolu, to mógłby się nieźle zdziwić, gdyby zobaczył, co potrafią zrobić ludziki stworzone przez EA BIG. A potrafią mianowicie biegać po ścianach, odbijać się od nich, podawać po odbiciu, czy też złapać rzucone w ich kierunku jajo. To nowość dodająca grze głębi, ale z drugiej strony nieco ją komplikująca, przynajmniej w moim odczuciu.
I bez tego dodatku nie było mi łatwo spamiętać wszystkie kombinacje zagrań i zwodów. Nie jest to, przynajmniej przez kilkanaście/dziesiąt pierwszych minut takie łatwe. Tym bardziej, że wszelkie uniki dostępne dla quaterbacka da się wykonać dopiero po schowaniu ikon odpowiedzialnych za podania, a to wymaga naciśnięcia dodatkowego przycisku. Zapewniam, że rzadko znajdziecie na to czas, bo w NFL Street, jak w każdym zresztą „stricie", akcja toczy się bardzo, ale to bardzo szybko.
Oczywiście tu również nie mogło zabraknąć Gamebreakera, podobnie jak w NBA Street vol. 2 jest on dwuczęściowy, a nabicie drugiego paska sprawia, że jest on o wiele bardziej morderczy dla przeciwników. Jednak na szczęście nie jest tak, że nie można Gamebreakera przerwać, czego na przykład w nowym NBA Street V3 momentami bardzo mi brakowało. Punkty do Gamebreakera zbiera się wykonując fachowe zwody, powalając przeciwników, podając i biegając w efektowny (lub zabawny, jeżeli widzieliście kiedyś, jak błaznują futboliści przed touchdownem to wiecie o czym mówię) sposób, a w szczególności zaliczając tak zwane hot spoty, czyli odbijając się od ścian w wyznaczonych plakatami miejscach (lub wprasowując w nie przeciwników).
Nie mogło zabraknąć bardzo rozbudowanego trybu kariery, ale ku mojemu zaskoczeniu w **NFL Street 2** kariery są aż dwie. Obie bardzo potężne i obliczone na przynajmniej kilkanaście godzin. Jak nie więcej. W pierwszej (Own the Street) budujemy własnego chłopka i walczymy z innymi „ulicznikami", aby w finale spotkać się z teamem Xzibita. Tu pracujemy wyłącznie na własnego zawodnika i tylko na jego umiejętności mamy wpływ. W trybie NFL Challenge wolności jest nieco więcej – pod opieką mamy całą siedmioosobową ekipę, a poszczególnych koleżków nie tylko rozwijamy, ale także dowolnie modyfikujemy. Wiecie – wygląd, ubranka itp. Zabawa lalkami dla facetów normalnie. O ile w Own the Street rozgrywamy zazwyczaj całe mecze, tak w NFL Challenge, jak sama nazwa wskazuje, mamy do czynienia z różnymi zadaniami. Niektóre są banalnie proste, inne potwornie trudne, ale wszystkie rządzą się zasadą „powtarzaj do skutku".
NFL Street 2 nie spodobał mi się tak bardzo, jak NBA Street V3, ale to nic dziwnego. Nie tylko nie wygląda tak efektownie – brzydsze są tekstury, postacie oraz animacja, to na dokładkę soundtrack nie do końca tutaj pasuje. Jest to bowiem rock przeplatany hip hopem, co daje wrażenie, że chciano za pomocą tego pierwszego uczynić klimat gry nieco ostrzejszym. Co nie do końca się udało. Zresztą NFL Street w ogóle nie do końca trzyma się kupy – przy NBA Street wiem przynajmniej, że każdy z tych dunków i zwodów kiedyś tam wykonał jakiś szaleniec z AND1 i tylko jest to bardzo mocno przerysowane, a chłopaki skaczą na kilka metrów w górę. W przypadku **NFL Street 2** nie mam takiego odczucia, ale mimo to gra się całkiem fajnie, bywa ostro i zabawnie, ale na mój europejski gust jest to rozrywka nieco zbyt rwana – często dłużej zajmuje wybranie taktyki niż rozegranie akcji. Tak mnie jeszcze ciekawi – powstanie kiedyś MLB Baseball Street? Okładanie się kijami, rzucanie piłek w czułe miejsca przeciwników, robienie takich wślizgów na bazę, żeby pilnującego jej gościa jak najbardziej poturbować, plucie śliną brązową od przerzutego tytoniu i takie tam. Hmmm... Jakoś sobie tego nie wyobrażam, ale być może nie doceniam fantazji twórców gier.

Marcellus ■ ■

PS2 | Xbox | GCN — Karki powróciły na ulicę

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Tiburon
- **Liczba graczy:** 1-4

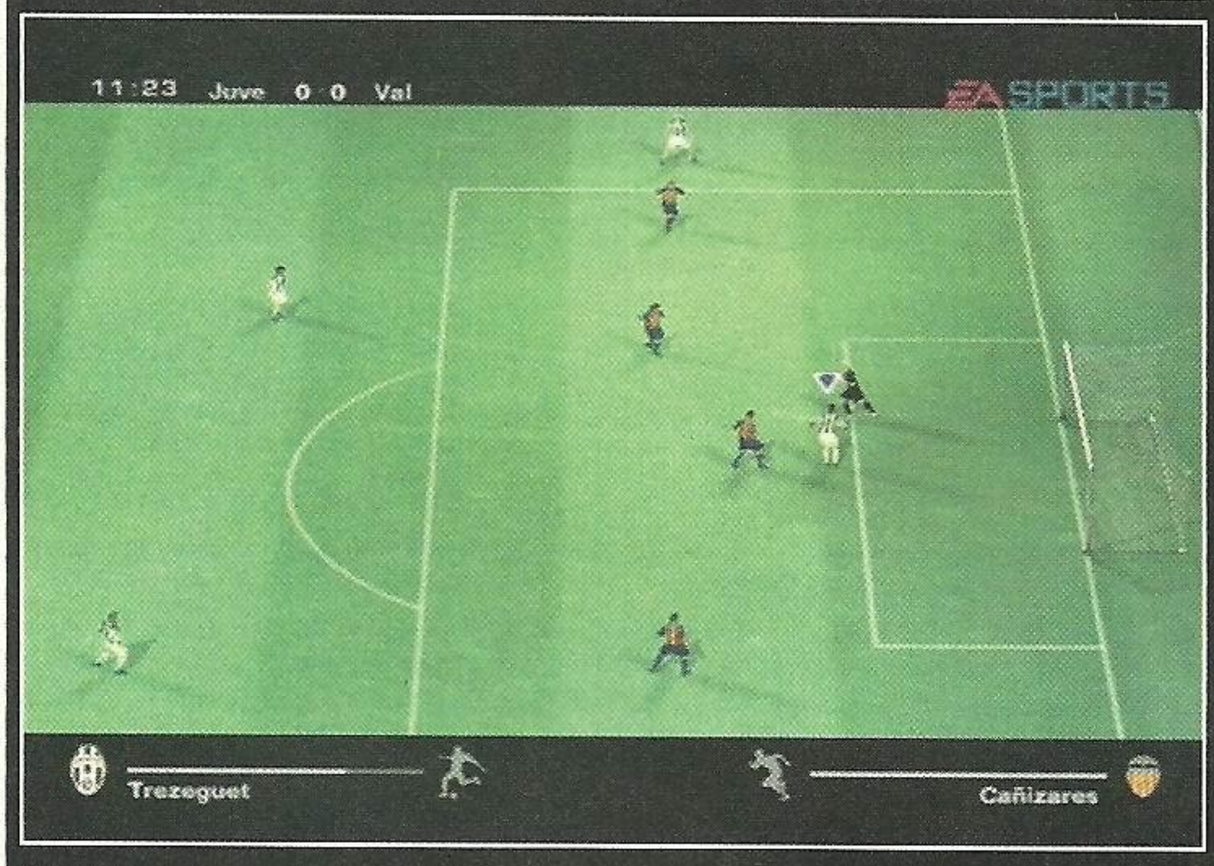
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

7.2

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2004-2005

CO JEST? MAMY PRZESTAĆ NABIJAĆ SIĘ Z FIFY?



Podzielę się z Wami wstydliwie skrywanym sekretem. Otóż po blisko ośmiu latach grania w kolejne odsłony ISS Pro, który stał się potem Pro Evo, zaczęła dopadać mnie rutyna. Coraz częściej mam ochotę na coś innego. Przez ostatnie kilka lat bowiem najczęściej gram z Marcellusem i właściwie znamy się już na tyle dobrze, że nie musimy grać trójmeczy, by wyłonić zwycięzcę. Możemy równie dobrze rzucić kostką – wiadomo, że po dwóch rozegranych spotkaniach będzie remis i potrzebny będzie trzeci mecz, by wyłonić zwycięzcę. Dlatego z ochotą sprawdziłem ostatnią, całkiem już niezłą FIFĘ i z równie wielką ochotą zasiadłem do UEFA Champions League, którą Elektronicy wysmażyli bardzo szybko, bo dosłownie w kilka miesięcy po premierze ostatniej Fifki.
Praktyka uczy, że w takim przypadku nie ma co oczekiwać wielu zmian i w samym przebiegu meczu nie spodziewajcie się jakiejś rewolucji. Choć jedna faktycznie nastąpiła – cienkie jak odwłok węża rzuty wolne z Fifki (z zabawami w przepychanie się w polu karnym) zostały wyeliminowane i zastąpione kopaniem piłki w tradycyjny sposób, czyli niejako na aferę. Gracz wybiera, czy wrzuci na krótki słupek, na długi, zagra po ziemi bądź dorzuci na środek pola i określa siłę kopniaka. Modyfikacjom uległy również rzuty wolne. W przypadku walki na boisku da się odczuć, że silnik i mechanizmy rządzące FIFA 2005 są tymi, które będą szlifowane do dalszej edycji. Rewolucja nie jest potrzebna, bo jest dobrze, choć naturalnie nie brakuje elementów do poprawki. W dalszym ciągu niektóre animacje łączące zagrania nie kleją się tak płynnie, jak w Pro Evo, ale widać delikatny postęp w stosunku do Fifki. Nieco lepiej jak na mój gust prezentuje się fizyka piłki, łatwiej też wyczuć dryblingi i zwody realizowane prawą analogową gałką. Szkoda, że długie podania są równie bez sensu, jak poprzednio i gra się głównie krótkimi zagraniami po ziemi. I choć w dalszym ciągu trzeba ręcznie wypuszczać piłkarzy na boisku do działania, to gra jest jakby płynniejsza. Nie miejcie jednak złudzeń – wszelkie szybkie ataki konstruuje się głównie parą napastników, bo reszta drużyny woli majestatycznie spacerować po boisku. Naturalnie można poczekać aż pójdą do przodu w ataku pozycyjnym, ale przy meczach trwających 10 minut dłuży się to w nieskończoność.
Zastanawiam się, kiedy EA przestanie tak przesadnie upraszczać futbol w swoim wydaniu, zatrudni kilku fachowców i wreszcie da nam konkretnie pogrzebać w taktykach i ustawieniach boiskowych. Te, które są, nie oferują wiele miłośnikom i znawcom futbolu. Po prostu formacja i zmiany na pozycjach, praktycznie nic więcej. Szkoda.
Największą różnicą w stosunku do FIFY jest zmodyfikowany tryb kariery. Gracz wciela się w trenera (można stworzyć dowolnie wyglądającą postać przy pomocy zmyślnych narzędzi) i obejmuje klub, który ma nowego właściciela. Despota ma tylko jeden cel – wygranie Ligi Mistrzów i wszystko jest temu podporządkowane. Gramy fragmenty ligi, kwalifikacje oraz mecze w Champions League, słuchając nierzadko durnych wytycznych pana właściciela. Czasem nie spodoba mu się kilku piłkarzy i trzeba ich wystawić na listę transferową, innym razem marzy mu się wygranie meczu trzema bramkami, każe dokupić graczy do każdej formacji i tak dalej. Niektóre decyzje są absurdalne, a wytyczne dość głupie, ale to właściciel tu rządzi, a menadżerowi pozostaje tylko stosować się do jego poleceń. Nawet jeśli tyran każe grać mecz bez dwóch czołowych napastników. Czasem gramy cały mecz, czasem wbijamy się powiedzmy na ostatnie dwadzieścia minut przy stanie 1:2 dla przeciwnika i mamy nie przegrać. Muszę przyznać, że nawet mimo ograniczeń (choćby to, że zawodnicy nie rozwijają się) podoba mi się ten tryb – zwłaszcza, że na replayach w okienku widać trenera skaczącego do góry po strzelonych bramkach. Nie ma natomiast pełnej ligi – ostrzegam.
Z innych ciekawostek – są fajne bonusy do odblokowania (choćby piłka plażowa, którą grają zawodnicy), możliwość gry przez internet na PS2 i Xboksie, ładna oprawa i komentarz, który jest o niebo lepszy niż w Pro Evo. Nieco dziwi fakt, że podczas meczu obraz podawany jest w trybie widescreen, ale może dzięki temu nie ma spowolnień animacji.
Pro Evo 4 to w dalszym ciągu mistrz nad mistrzami, ale ostatnie gry EA są już na tyle dobre, że można w nie grać bez krzywienia się. Jeśli macie ochotę na jakąś odmianę od piłeczki Konami, bądź bardziej kręci Was po prostu zręcznościowa odmiana futbolu, sprawdźcie tę pozycję. Ja się po raz drugi pozytywnie rozczarowałem.

Gulash ■ ■

PS2 | Xbox | GCN — Nieźle. Za rok może być już bardzo dobrze.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, internet

7.9

- **Dobre:** To jest naprawdę świetna platformówka, z tym że...
- **Złe:** ...za krótka i bez jakiegokolwiek multiplayera.
- **Brzydkie:** Być może czasami mogłoby być więcej detali.

Dwuwymiarowa platformówka z mnóstwem kolorowych światów, mini gier i bonusów, obsługiwana za pomocą bębnów – czy jeszcze ktoś wątpi w pomysłowość żółtych inżynierów pracujących w Nintendo?

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

POCZUJ RYTM DŻUNGLI!

O Donkey Kong nie ma łatwego życia na Kostce. Zaprawiony w platformowych bojach goryl doczekał się jedynie serii gier muzycznych oraz gościnnych występów w grach z Mario. Dopiero teraz Nintendo pozwoliło mu wrócić do swego żywiołu, ale za to od razu z użyciem popularnych Bongosów.

Pierwszy kontakt z grą może wywołać u niektórych chwilę konsternacji, gdyż w dobie Jaka czy Ratcheta Nintendo zdecydowało się na grę dwuwymiarową. Jednak trudno mi sobie wyobrazić, jak przy pomocy bębnów miałoby wyglądać poruszanie się po w pełni trójwymiarowym środowisku. Zresztą chwilę później podobne przemyślenia bezpowrotnie odlatują, gdyż uwagę gracza całkowicie pochłaniają wydarzenia na ekranie! Jest aż tak dobrze. Sterowanie jest banalnie proste: lewy bębenek kieruje Donkeya w lewo. Analogicznie prawy prowadzi go w drugą stronę. Uderzenie obu naraz owocuje skokiem, a klaśnięcie odpowiada za coś, co autorzy nazwali Sonic Attack, a w praktyce wywołuje po prostu jakąś akcję. Może to być oszołomienie przeciwnika, unik, bądź zebranie bananów. Jungle Beat właściwie pozbawiony jest jakiejkolwiek liny fabularnej – celem gracza jest dotarcie do końca levelu z jak największą liczbą punktów. Na każdy z dwunastu podstawowych światów składają się dwa poziomy oraz walka z bossem. Podczas tej ostatniej za energię Donkeya robią właśnie zdobyte wcześniej punkty, a suma jaka zostanie na koniec decyduje o otrzymanym medalu. Te z kolei umożliwiają dostęp do kolejnych plansz, więc jeśli ktoś chce wycisnąć z Jungle Beat wszystkie soki będzie musiał postarać się o same złota.

No dobra. Tyle teorii, czas napisać, jak to wygląda w praktyce. A w tym celu muszę użyć przymiotnika „obłędnie". Dynamika jest niesamowita, ciągle coś się dzieje, a przy dłuższej rozgrywce można się dosłownie spocić! Co chwilę gra serwuje jakiś nowy patent i nie ma szans nawet na moment nudy. Pomimo nieskomplikowanego sterowania, autorom udało się wrzucić akcje pokroju wall jumpów czy salt do tyłu. Wystarczy wskoczyć na przeciwnika, by kamera zrobiła zbliżenie, a bębny odpowiadały piąchom goryla. Teraz wystarczy tylko zrobić z nich użytek. Jak wspomniałem, podczas zabawy gracz zbiera tony bananów. Jednak to nie wystarczy, by otrzymać najlepsze noty. Z pomocą przychodzi nabijanie comba, które zwielokrotnia zdobyte owoce. W praktyce chodzi o to, żeby ani na moment nie stanąć na ziemi. Przykładowo huśtając się na lianie, można się rozbujać, przeskoczyć na kolejną, z niej wybić się w stronę ściany, wykonać wall jumpa, wystrzelić się z naprężonej łodygi, by w końcu spaść na jakieś zwierzę! Bo nie mówiłem jeszcze, że w dżungli Donkey Kong ma również sojuszników. W tym cztery środki lokomocji w postaci orki, ptaków, czerwonej świni oraz muflona. Dzięki tej różnorodności gra nie ma szans się znudzić. Nie mówiąc o kilku fajnych minigrach, jakie umiejętnie wpleciono w levele.

Osobny akapit należy się bossom, których uświadczymy tu cztery warianty. Szczególnie emocjonujące są pojedynki z innymi gorylami, na wzór klasycznej bijatyki. Właśnie w tym wypadku bębny odpowiadają za ciosy, a klaśnięcie za unik. Oczywiście najpierw trzeba wyszukać schemat w atakach wroga, a po udanym wyminięciu ciosu wklepać mu ile wlezie. Akcję powtórzyć. Jest w tym coś z masherstwa, ale z użyciem Bongosów sprawia to tylko jeszcze większą radość. Zresztą to mało powiedziane – ta gierka wyzwala potężny entuzjazm u każdego, kto się z nią zetknął! Po prostu hektolitry miodu pod najwyższym ciśnieniem!

Jeżeli potraficie przełknąć fakt, że można poruszać się tylko w dwóch wymiarach, będziecie więcej niż zadowoleni z oprawy. Nie licząc kilku pojedynczych plansz, w każdą wpakowano wystarczająco polygonów, by wszystko pieściło oczy. Trudno dopatrzyć się jakichś kantów, a dosyć daleki horyzont w tle tylko polepsza sytuację. Jednak prawdziwą mocą są efekty, jakie pozwolono sobie wpakować do gry. O bardzo ładnym futerku, które pokrywa prawie wszystkie istoty w grze nie trzeba nawet wspominać. Warto za to napisać o niezłej wodzie, zwłaszcza w postaci deszczu czy bąbelków oraz czaderskich refleksach świetlnych. Musielibyście zobaczyć w ruchu „pana drzewo", by zrozumieć o czym mówię. Zresztą niemal przez cały czas oczy gracza są bombardowane kolorowymi rozbłyskami i wybuchami. W kwestii dźwiękowej Jungle Beat również prezentuje się solidnie. Odgłosy i muzyczki brzmią przyjemnie, jednak często są zagłuszane przez opętańcze walenie w bębny. Taki już urok tej gry, ale to raczej dobrze.

Jednak nie ma róży bez kolców. Jungle Beat ma wprawdzie tylko dwie wady, ale za to szalenie istotne i ciągnące ocenę mocno w dół. Pierwszą jest multiplayer. Początkowo miał obsługiwać czterech graczy, potem dwóch, a stanęło na tym, że nie ma go wcale. I jak mają się poczuć ci wszyscy, którzy kupili przy Donkey Kondze więcej niż jedną parę bębnów? Sequel najwcześniej na wakacje, a tu wystarczyło wrzucić choćby wspomnianą już bijatykę z opcją dla dwóch osób. Wielka szkoda. Jednak najbardziej boli długość rozgrywki. Gra jest prosta i bezstresowa, więc raczej trudno się gdziekolwiek zaciąć. Potrzeba ogromnego talentu, by przejść jakiś fragment później niż za trzecim razem. Dzięki temu rozgrywka nie zwalnia ani na moment, jednak staje się jednocześnie strasznie krótka. Dwa wieczory spokojnie wystarczą na zobaczenie napisu The End, a trzeciego zdobędziecie wszystkie złote medale i odkryjecie dodatkowe poziomy. Żałuję, że nie dodano jeszcze kilku światów albo nie podniesiono poziomu trudności, bo Jungle Beat byłby wtedy prawdziwym killerem. A tak zdecydują się na niego jedynie osoby, dla których te niecałe dwie stówy to jeszcze nie jest bajońska suma i mogą sobie pozwolić na kupno świetnej, ale śmiesznie krótkiej gry. Ale jak to mówią: żyć szybko, umrzeć młodo.

Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie gry dziękujemy firmie Ultima (www.ultima.pl).

BIG KONG

Jak już pewnie spostrzegliście, na niektórych screenach w lewym dolnym rogu widać powiększonego Donkeya. Towarzyszy nam on przez większość rozgrywki i znika tylko w konkretnych sytuacjach. Do czego służy? Właściwie do niczego, hehe. Ale kamera jest zazwyczaj mocno oddalona, więc nie widać by było, ile pracy włożyli programiści w postać goryla. Poza tym czasem fajnie popatrzeć na prześmieszne miny, jakie stroi Donkey Kong. Jest wprost genialnie animowany i szkoda by było, gdyby nikt tego nie mógł dostrzec.

GameCube — Gdyby gry nie były takie drogie...

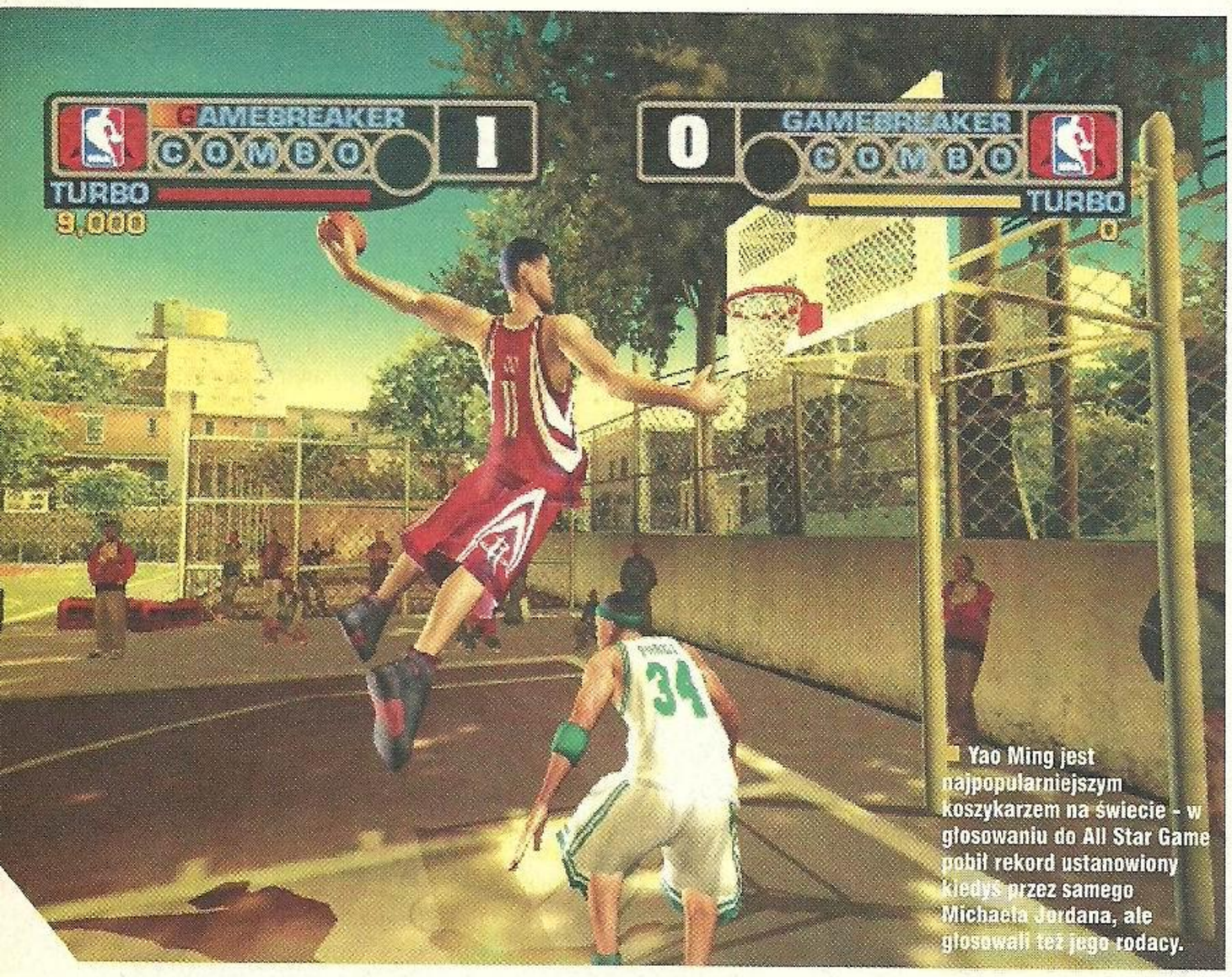
- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Nintendo
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

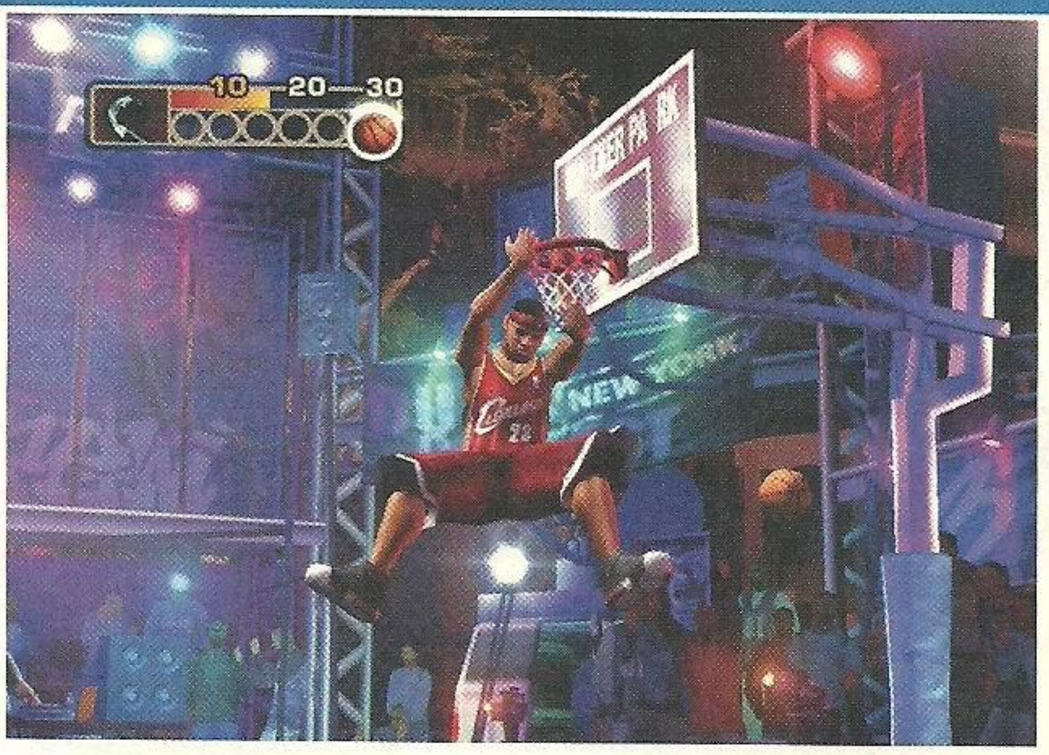
Wykorzystuje: Memory Card, 60Hz Mode, DK Bongos

8.1

- **Dobre:** Grafika, dźwięk, dj Cucumber Slice, power dunki, gamebreakery itd.
- **Złe:** Czasami nieco schematyczna rozgrywka.
- **Brzydkie:** Dajcie spokój...



Yao Ming jest najpopularniejszym koszykarzem na świecie - w głosowaniu do All Star Game pobił rekord ustanowiony kiedyś przez samego Michaela Jordana, ale głosowali też jego rodacy.



SLAMMA JAMMA

Konkursy wsadów to nowość w serii. Zasady są proste – odbić się, docisnąć kombinację eRek i eLek i wykręcić na analogu jakiegoś dunka. Oczywiście im bardziej skomplikowana paczka tym lepiej punktowana. Dodatkowo można posłużyć się przeszkodami, nad którymi dunker przefrunie podczas wsadu albo zagrać sobie samemu alley oopa, co wydatnie podnosi punktację. Ogólnie zabawa jest prosta i przyjemna, ale wcale niełatwa (timing jest bardzo ważny!) i trzeba się trochę napocić zanim zacznie się czesać najtrudniejsze ewolucje. Ale bez przesady – 30 punktów za dunka da się spokojnie uzyskać. Tyle, że dopiero, gdy dunking naszego kolesia osiągnie mniej więcej 90.

NBA STREET V3

CZAS POWRÓCIĆ NA BOISKO I POKAZAĆ, KTO TU RZĄDZI!

W zeszłym miesiącu zachwycałem się betą **NBA Street V3** i wspomniałem, że programiści nie powinni mieć wielkich problemów z ukończeniem swego produktu, bo tak naprawdę niewiele było do poprawienia. Nie pomyliłem się, recenzowalna wersja **NBA Street V3** niemal niczym, o ile w ogóle czymkolwiek, różni się od tamtej bety. Szacun 4 life dla koderów z EA BIG za **NBA Street V3** – najlepszą odsłonę najbardziej odbajerzonego ulicznego basketu pod słońcem.

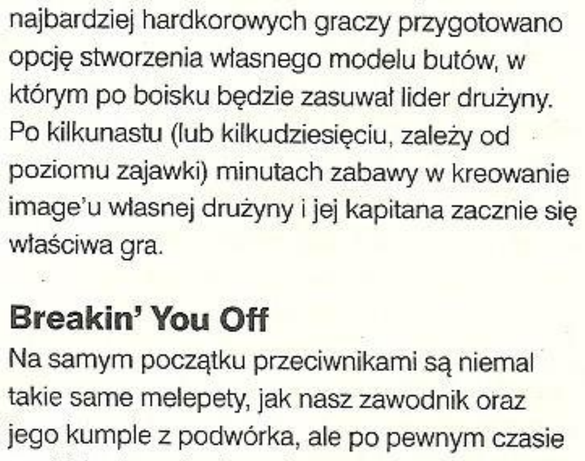
Niesamowite jak niewiele potrzeba do szczęścia – ładna i płynna grafika, świetny soundtrack pasujący jak ulał do wydarzeń na boisku (a dzieje się, dzieje!) oraz jarający się tym wszystkim komentator, czyli znany Wam być może z poprzedniej części DJ Cucumber Slice aka Bobbito. No i oczywiście cała masa zwodów, trików, monstrualnych bloków, śmiesznych zagrań, zwariowanych podań i najbardziej wydumanych dunków pod słońcem. A także najfajniejsze Gamebreakery, jakie dotychczas mogliście zobaczyć. Ale, ale – zacznijmy może od początku.

Smooth Groove

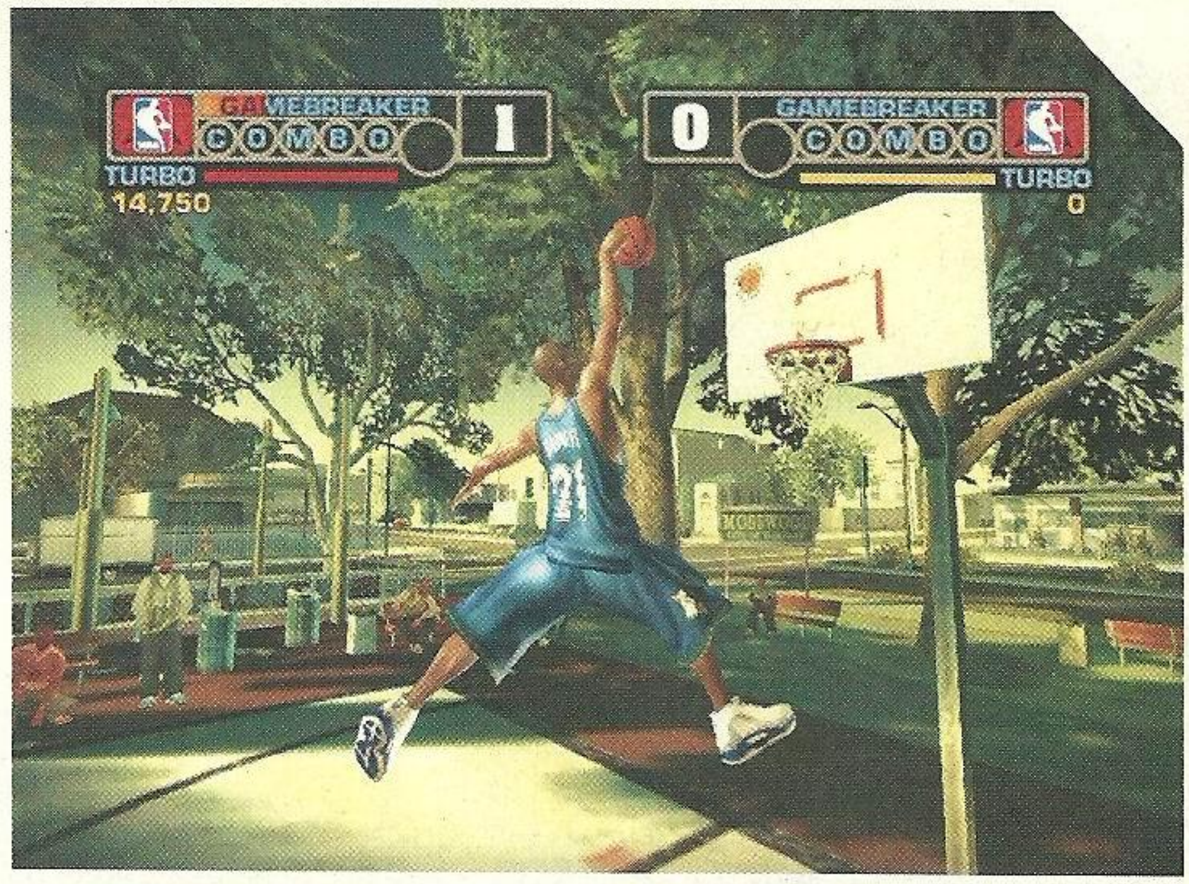
Dla gracza, który nie ma zbyt wielu okazji by grać z kumplami w **NBA Street V3** najważniejszym trybem będzie z całą pewnością Street Challenge. Właśnie tutaj stworzy nie tylko swoją własną drużynę, czyli wybierze dla niej nazwę oraz logo, ale także zbuduje od podstaw boisko, na którym podejmie drużyny przeciwne. Szczególnie to ostatnie jest fajnym patentem – można wybrać rodzaj podstawy kosza, tablicę, siatkę lub łańcuchy, rodzaj nawierzchni i kolor linii, a nawet graffiti na ścianach, czy ilość miejsc dla widzów. Ta ostatnia opcja na początku jest raczej niedostępna ze względu na szczupłą ilość punktów, które lepiej przeznaczyć na rozwój stworzonego koszykarza, który w ciągu trochę ponad dwóch miesięcy zostanie legendą streetballu, pokona najlepszych graczy NBA i mistrzów streetballu. A także zawalczy w konkursach wsadów i turniejach oraz skompletuje drużynę z najlepszych zawodników pokonanych drużyn. Jak na grę czwartej już generacji przystało **NBA Street V3** ma całkiem solidnie rozbudowany kreator własnego gracza – zmodyfikować można niemal każdy szczegół jego wyglądu. Od postury i wzrostu poczynając, a na rozstawie i kolorze oczu kończąc. Ubranie też ważna sprawa, ale jeszcze ważniejsze jest obuwie i właśnie w tym celu dla najbardziej hardkorowych graczy przygotowano opcję stworzenia własnego modelu butów, w którym po boisku będzie zasuwał lider drużyny. Po kilkunastu (lub kilkudziesięciu, zależy od poziomu zajawki) minutach zabawy w kreowanie image'u własnej drużyny i jej kapitana zacznie się właściwa gra.

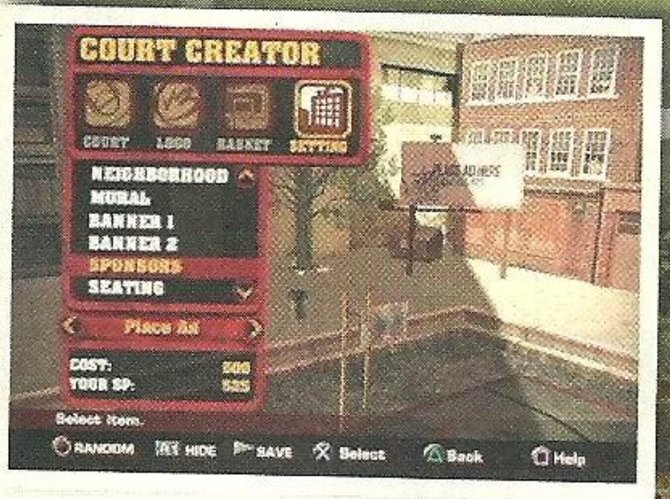
Breakin' You Off

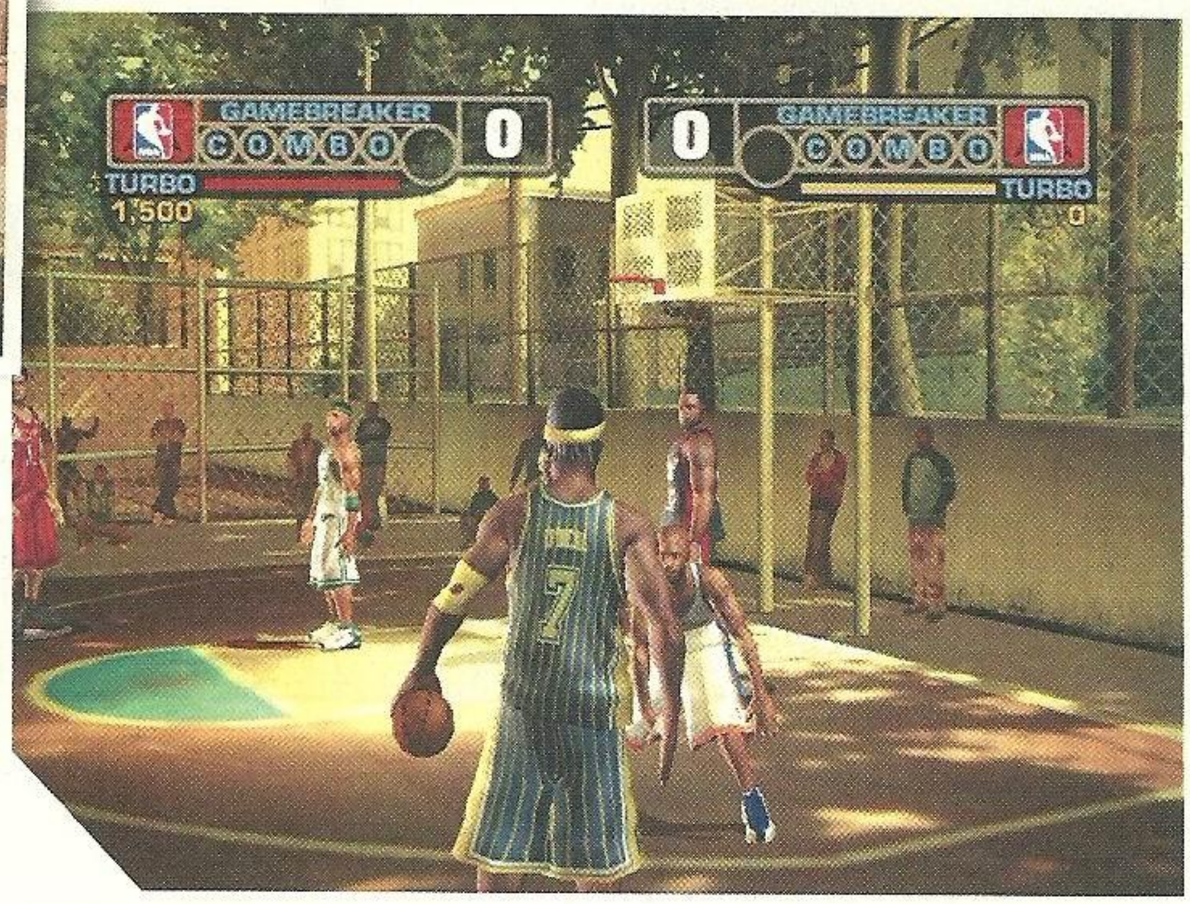
Na samym początku przeciwnikami są niemal takie same melepety, jak nasz zawodnik oraz jego kumple z podwórka, ale po pewnym czasie znajdzie się w drużynach przeciwnych kilku graczy, których warto będzie odkupić po wygranym meczu. A to poważnie podnosi stawkę niektórych spotkań, ale tak to już jest w **NBA Street V3**, że najlepszych graczy w zasadzie nie można pokonać słabiakami, bo tutaj wszystko opiera się mad skillzach. Niestety nie tylko naszych, ale także wykonawców na boisku. Jak nasz koleżka nie umie dobrze kozłować, to nie sklei porządnego, wysokopunktowanego combosa, jak nie umie dunkować to nie wykończy akcji efektowną paczką lub alley oopem, bo mu się piła od obręczy odbije, jak jest chudziutki, to wiecznie będzie się przewracał w starciu z potężniejszymi przeciwnikami i tak dalej. Ale właśnie – w **NBA Street V3** najważniejszy jest combos – to on najszybciej nabija pasek Gamebreakera, który w większości typów meczy jest naszą najważniejszą bronią i najgorszym koszmarem, gdy nabije go sobie przeciwnik. Wróćmy na chwilę do combosów jednak – na combo składa się każde udane zagranie. Podstawowym jest oczywiście zwód umieszczony pod prawym analogiem. Jego modyfikatorami są wszystkie spusty, więc opcji jest sporo – od najprostszego zwodu, który zaznaczany jest białą strzałką pojawiającą się w okienku combo, aż do najtrudniejszego, czyli oznaczonego strzałką czerwoną. Na dokładkę czasami udaję się tak wykonać zwód, który powoduje, że przeciwnik traci orientację lub się przewraca i to oczywiście punktowane jest dodatkowo. Dość podobnie jest z dunkami – najłatwiejsze są nisko punktowane, a wiadomo, że nie o to nam chodzi. Do tego w comba wliczają się przechwyty, zbiórki, bloki, pump fake'i oraz zagarnia specjalne – odbicie piłki od głowy, nogi, pleców czy klaty przeciwnika, czy też zagarnie jej o tablicę, a



Jednym z najładniejszych boisk w grze jest The Hawk w Pittsburghu, ale pozostałe wcale nie są brzydsze. No, może po za dość szarym i smutnym Tandy w St. Louis.







także niesamowite podania, jak choćby kopnięcie piłki w kierunku wyskakującego do alleya kumpla z drużyny. Każde z zagrań ma swoją nazwę, a na dokładkę niektóre można sobie wyedytować za odpowiednią ilość punktów. Możliwości jest jak widać masa, a przed powtarzaniem w nieskończoność tych samych zagrań powstrzymuje nas nie tylko chęć popisania się umiejętnościami, ale także spadająca za każdym razem wartość zwodu czy sztuczki. Zapewniam, że klejenie tych wszystkich zagrań w płynną całość jest niesamowicie miodnym zajęciem i w zasadzie w ogóle się nie nudzi. A przynajmniej nie przez pierwszych kilkanaście godzin i nigdy przy graniu ze znajomymi oraz online, gdzie poziom rywalizacji gwałtownie wzrasta.

Of The Hook

W trybie Street Challenge programiści zadbali o to, żebyśmy nie znudzili się meczami, w których chodzi tylko o Gamebreakera i zaoferowali też inne wyzwania – mecze bez gamebreakerów, tylko dunki, tylko rzuty z dystansu, mecze do 7 i 12, a nie do 21 punktow, jak normalnie to bywa, a także mecze do 30 punktów, ale przy normalnym punktowaniu, czyli koszach za dwa i trzy punkty. Bo jak zapewne wiecie w meczach streetballu rzuty liczą się za jeden punkt, a zza łuku za dwa. Dodatkiem do różnych rodzajów meczy są turnieje, a także konkursy wsadów oraz mecze do osiągnięcia odpowiedniego pułapu punktów zbieranych za triki i wsady, bo oczywiście to również jest punktowane – wiadomo, że żadna gra EA BIG nie może się obyć bez punktowania naszych wysiłków. I to suto.

Fo Shizzle

No tak, rozpisałem się o szczegółach, a o wrażeniach ni słowa nie pisnąłem... No, więc – gra się jak marzenie, to jedna z tych gier, które u mnie wywołują rozpoznany już u wielu graczy syndrom „jeszcze jeden mecz, jeszcze tylko jeden i idę spać" objawiający się między innymi czerwonymi z niewyspania i zmęczenia oczami oraz dłońmi obolałymi po wielu godzinach entuzjastycznego ugniatania pada. W tym momencie **NBA Street V3** jest u mnie ex equo na pierwszym miejscu listy najczęściej granych gier. Razem z Pro Evo oczywiście, które pierwsze miejsce zajmuje chyba już dożywotnio, hehe. Mecze z konsolowym przeciwnikiem nie są jakoś przesadnie trudne, ale w **NBA Street V3** jest tak, że niemal każda akcja może przechylić szalę meczu na jedną lub drugą stronę, bo choć punkty zdobywa się łatwo, to wcale niełatwo obronić się przed ich utratą, a odebranie piłki zaciekle trikującemu przeciwnikowi jest w pewnych momentach bardzo, ale to bardzo trudne. Ale to dobrze – jest wyzwanie, są emocje, jest adrenalina i złość, a potem radość ze zwycięstwa. Lub nie, jak zawsze. Choć moim zdaniem poziom trudności mimo wszystko jest nieco źle zbilansowany – na początku jest trochę za trudno, potem bardzo długo zbyt łatwo, a pod koniec kariery znów poziom raptownie się podnosi.

Hypnotizer

Już w zapowiedzi rozpływałem się w zachwytach nad tą grą i wcale nie zamierzam przestać – niebywale mi się **NBA Street V3** podoba. Nawet nie dlatego, że jest jakoś perfekcyjnie technicznie wykonana. Po prostu każdy z elementów układanki znalazł się tu na odpowiednim miejscu. Jest płynnie, animacja jest świetna, efekty świetlne zrywają czapki z głów, replaye i gamebreakery dorabiają uszu, a to że postacie zawodników nie są jakoś obłędnie szczegółowe wcale mi nie przeszkadza, gdy całość wygląda tak, jak powinna wyglądać gra na konsole – megawidowiskowo i superefektownie. Tak, ma dużo migać i błyskać, ma być szybko i ma być fajnie. I jest. A boiska wyglądają momentami obłędnie. Dźwięk to też miód dla uszu. Kawałki wiadomo jakie – hip-hop i są po prostu bardzo dobre (bardzo fachowy remix kawałka House of Pain „Jump Around"), ale to koleś o ksywce Cucumber Slice jest esencją klimatu **NBA Street V3** – dogaduje, nabija się z graczy po nieudanych zagraniach, wrzeszczy z radości po potężnych wsadach, podśpiewuje, pokrzykuje, śmieje się i po prostu gęba mu się ani na moment nie zamyka. Fakt, powtarza się, ale zasób odzywek ma na tyle szeroki, że nie jest to specjalnie odczuwalne przez kilka pierwszych godzin zabawy. No i nie jest też tak, jak w wielu innych grach, gdzie po pewnym czasie można w ciemno obstawiać, co za moment wybełkocze komentator. Podsumowując – oprawa graficzna i dźwiękowa **NBA Street V3** jest niemal perfekcyjna.

Mind Bender

Grywalność też, ale już sterowanie nie do końca jest takie, jak trzeba – szczególnie drażni przełączanie w obronie, gdzie bardzo ciężko jest przejąć kontrolę nad upatrzonym zawodnikiem, bo konsola uparcie nie chce na to pozwolić. Można się przyzwyczaić, ale co jakiś czas zdarzają się momenty, że ta niedoróbka potrafi nieco zirytować. Podobnie jest z pewną taką nieśmiał... Nie, nie, raczej biernością naszych kumpli z ekipy. O ile w ataku jeszcze dobrze sobie radzą, to w obronie nie potrafią niemal nic i w niczym nie pomagają. Ale, cóż – w końcu to teatr jednego aktora, czyli gracza, więc trzeba z tym jakoś żyć.

Oczywiście do odkrycia jest w **NBA Street V3** cała masa różnych różności. Ciuchy, buty, gadżety, ksywki, które wykrzykiwał będzie „Plasterek Ogórka" po efektownych akcjach w wykonaniu naszego koleżki. Do tego dochodzą inne tryby zabawy z konkusem wsadów na czele (o nim w ramce), a także możliwość sprawdzenia się w sieci z żywymi przeciwnikami w celu sprawdzenia poziomu swych być-może-nie-do-końca-takich-mad skillzów. Tak, EA BIG zdecydowanie wie, jak robić proste, łatwe i przyjemne gry zręcznościowe. Faszerują je masą różnych fachowych pierdółek, które zebrane do kupy sprawiają, że prosta na pierwszy rzut oka gra zyskuje na głębi, a oprawę robią taką, że można tylko westchnąć z podziwem... Wzdech. Najlepsza sportowa gra zręcznościowa wpadła mi w ręce już na początku roku, czy dalej będzie lepiej? Oby!

Marcellus ■ ■

Move N' Groove

To kolejna nowość. W poprzedniej części Gamebreaker był dwustopniowy i drugiego stopnia nie dawało się w żaden sposób zablokować po odpaleniu. Tym razem jest w miarę podobnie. Ale nie do końca. Po odpaleniu Gamebreakera mamy dwie opcje: rzut z dystansu (przeciwnik może go zablokować) za dwa punkty i jednoczesne odjęcie jednego punktu od zdobyczy przeciwników, albo wsad (którego powstrzymać się nie da). I teraz zaczyna się jazda. Podczas wsadu należy kręcić figury tak samo, jak w konkursie wsadów, aby nabić specjalny pasek i zdobyć więcej punktów na plusie (przeciwnikom zawsze odejmuje się jeden punkt). Jakby tego było mało do paczki bardzo często dołączają się kumple z drużyny, którym trzeba piłeczkę podać i nimi też coś wymodzić. Ale trzeba też uważać, żeby nie przesadzić – zachłanność może skończyć się fatalnym spudłowaniem paczki. Maksymalnie można zdobyć plus cztery punkty, ale jest to trudne i bez naprawdę dobrych dunkerów nie ma nawet co próbować tyle wykręcić.

Ogólnie interaktywne gamebreakery to bardzo fajny dodatek – podnosi adrenalinę i wygląda bardzo efektownie, a na dokładkę mamy nad nim kontrolę i to właśnie od naszych umiejętności zależy ile punktów nam wpadnie. Świetna rzecz.

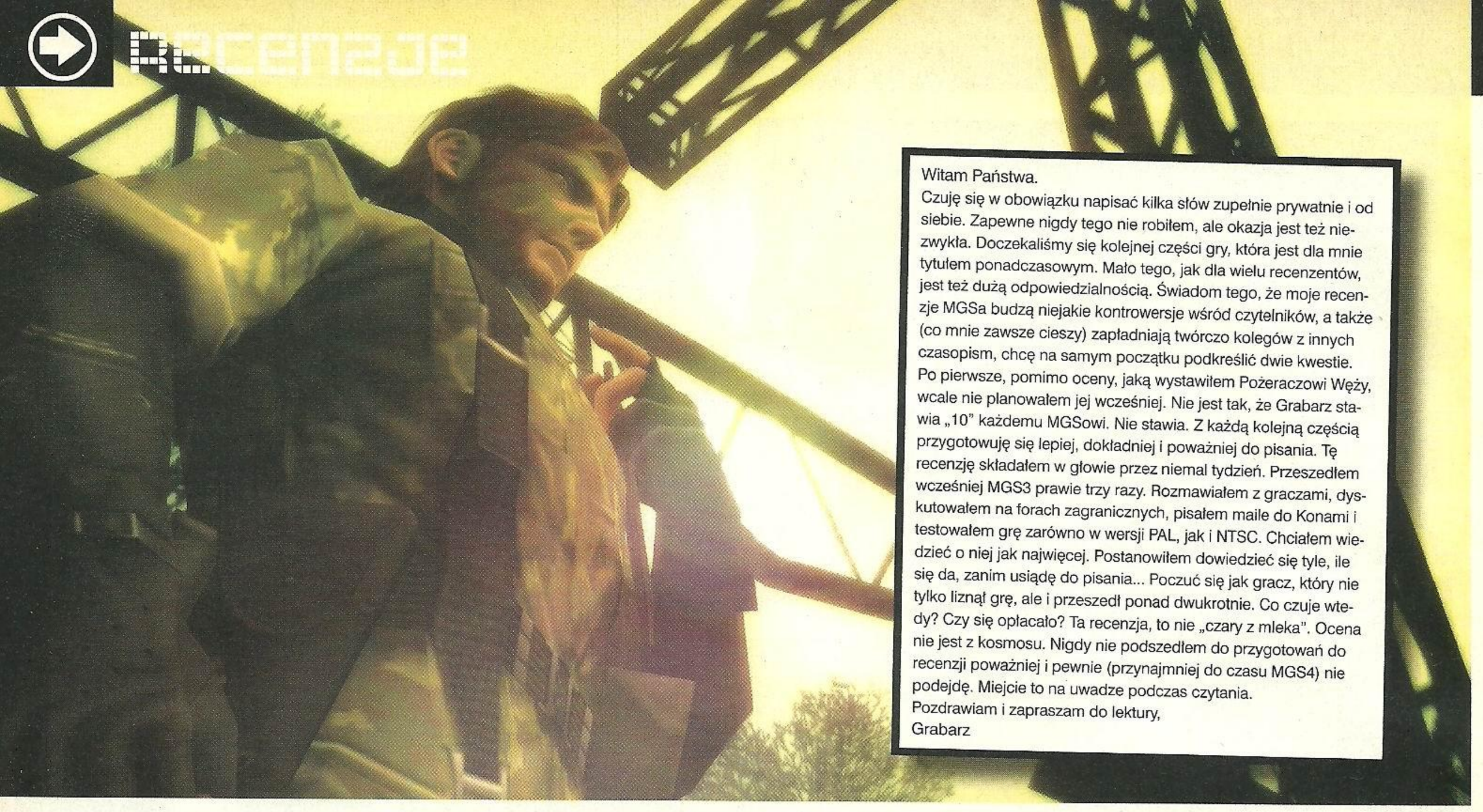
PS2 | Xbox | GCN — Above the Rim & On Da Low Low

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Big
- **Liczba graczy:** 1-6

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc, Internet

9.2



Witam Państwa.
Czuję się w obowiązku napisać kilka słów zupełnie prywatnie i od siebie. Zapewne nigdy tego nie robiłem, ale okazja jest też niezwykła. Doczekaliśmy się kolejnej części gry, która jest dla mnie tytułem ponadczasowym. Mało tego, jak dla wielu recenzentów, jest też dużą odpowiedzialnością. Świadom tego, że moje recenzje MGSa budzą niejakie kontrowersje wśród czytelników, a także (co mnie zawsze cieszy) zapładniają twórczo kolegów z innych czasopism, chcę na samym początku podkreślić dwie kwestie. Po pierwsze, pomimo oceny, jaką wystawiłem Pożeraczowi Węży, wcale nie planowałem jej wcześniej. Nie jest tak, że Grabarz stawia „10" każdemu MGSowi. Nie stawia. Z każdą kolejną częścią przygotowuję się lepiej, dokładniej i poważniej do pisania. Tę recenzję składałem w głowie przez niemal tydzień. Przeszedłem wcześniej MGS3 prawie trzy razy. Rozmawiałem z graczami, dyskutowałem na forach zagranicznych, pisałem maile do Konami i testowałem grę zarówno w wersji PAL, jak i NTSC. Chciałem wiedzieć o niej jak najwięcej. Postanowiłem dowiedzieć się tyle, ile się da, zanim usiądę do pisania... Poczuć się jak gracz, który nie tylko liznął grę, ale i przeszedł ponad dwukrotnie. Co czuje wtedy? Czy się opłacało? Ta recenzja, to nie „czary z mleka". Ocena nie jest z kosmosu. Nigdy nie podszedłem do przygotowań do recenzji poważniej i pewnie (przynajmniej do czasu MGS4) nie podejdę. Miejcie to na uwadze podczas czytania.
Pozdrawiam i zapraszam do lektury,
Grabarz

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

NIE MA NA ŚWIECIE GRACZA, KTÓRY MÓGŁBY ŚMIAŁO POWIEDZIEĆ, ŻE MGS3 NIE JEST GRĄ BARDZO DOBRĄ. OTO JEDEN Z NAJLEPSZYCH TYTUŁÓW NA KONSOLE. TYTUŁ, KTÓRY WYSZEDŁ, A POZNAWAĆ GO SIĘ BĘDZIE JESZCZE CO NAJMNIEJ PRZEZ NAJBLIŻSZE PÓŁ ROKU.

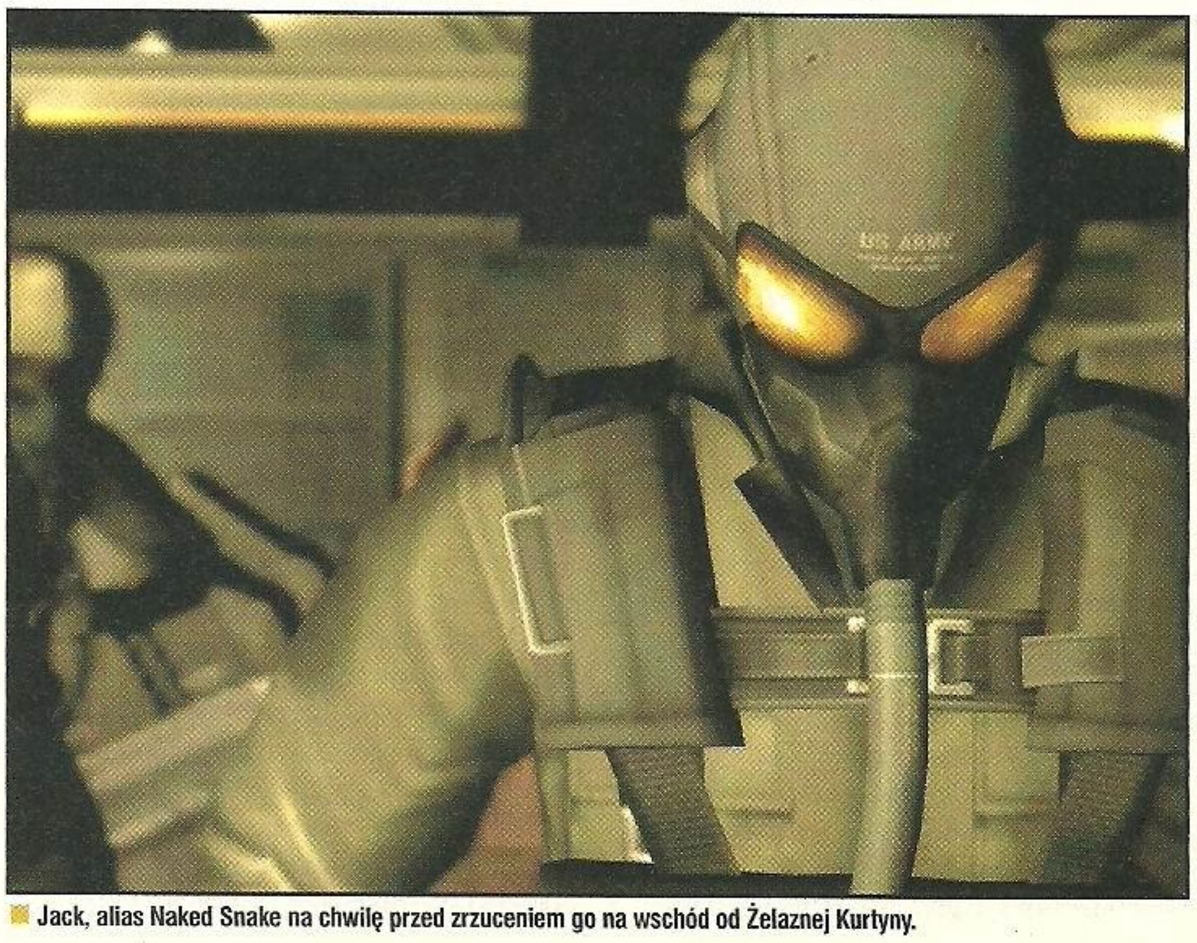
Radość

Kiedy Adam Małysz staje na podium i zaczynają się owacje fanów, zdarza mi się zastanawiać nad tym, co myślą jego rywale, na niższych, a czasem wyższych stopniach podium. Jak bardzo chcieliby tak oddanych swojej osobie kibiców? Uśmiechają się półgębkiem i z zazdrością, kiedy skocznia dosłownie drży od owacji. Sportowiec robi to, co robi także dla publiczności. Wielu z konkurentów Małysza oddałoby swoje pierwsze miejsce za tak cudowne owacje. Zazdroszczą mu, ale pewnie zazdroszczą w miłym tego słowa znaczeniu.
Ilekroć zaś wychodzi nowy MGS, stawiam sobie przed oczami innych twórców gier. Co muszą czuć? Być może MGS2 uznawany był przez wielu za najmniej udaną część z wielu przyczyn. Wrócimy jeszcze do tego. Tak czy siak jednak wytyczył pewne nowe szlaki, pokazał metody, zastosował sztuczki, które kontynuowane były na rynku gier przez wielu, ale nigdy z takim skutkiem. Z pełnym przekonaniem informuję, że Metal Gear Solid 3: Snake Eater jest najlepszą skradanką w historii gier konsolowych. Tak, to prawda, pozwala sobie na pewne uproszczenia, ale nigdy nie nagina realiów gry. MGS3 sprawia, że inni twórcy gier robią specjalne zebrania, na których raportują sobie zastosowane tam techniki. Zastanawiają się nad kopiowaniem rozwiązań, już planują. MGS3 w pewnym sensie pokazuje więc nam, co pojawi się w grach w ciągu kolejnych dwóch lat. Nie ma co do tego wątpliwości, a jest wręcz pewność. Sam byłem świadkiem rozmowy dotyczącej kwestii zastosowania podnoszącej się trawy za stopami Snake'a.
Kojima jest największym odkryciem i odkrywcą naszej epoki. Jest wirtuozem elektronicznej rozrywki. Mistrzem napięcia, mistrzem opowieści i osobą pracowitą ponad wszelką miarę. Ze Snake Eatera sączy się jego nieprawdopodobny wręcz wkład pracy w tę grę. Każdy, kto zacznie tropić w MGS3 smaczki, metody na przejście gry, patenty, kruczki musi, po prostu musi przynajmniej zaniemówić, bowiem odkryje tego wszystkiego miliony! Kojima jest Paganinim konsol. Gra na nich niczym na instrumencie. Z ograniczeń potrafi stworzyć przymioty. Wyciska ze swoich skrzypiec, jakimi jest PS2 rzeczy nieprawdopodobne. Piękne, wzruszające i zmuszające do oklasków na stojąco ze względu na swoje dopracowanie. Kojima jest muzykiem, MGS3 zaś jego najwspanialszym koncertem. Pomnikiem, jaki sam sobie wystawił. Nikt mu już tego nie odbierze.

Smutek

MGS3 to taka niewdzięczna gra, że sprawdzi się jedynie wtedy, kiedy wsiąkniemy w jej historię. Pokazywanie jej komukolwiek na wyrywki nie zrobi wrażenia. W akcję trzeba się wciągnąć i albo zrobimy to w pojedynkę, albo zbierzemy grupę przyjaciół, którzy z nami poprzeżywają przygody Jacka. Akcja gry, o czym wszyscy fani już wiedzą, rozgrywa się w 1964 roku. Przed MGS. Kierujemy poczynaniami Jacka o pseudonimie Naked Snake. Żołnierza zrzuconego na wschód od Żelaznej Kurtyny po to, by odszukał naukowca nazwiskiem Sokolov. Sokolov pracuje nad jakąś (nie zdradzajmy sekretów) potworną bronią. Nie chce jej robić, ale go zmuszają. Chętnie za to uciekłby do USA, gdzie jest już jego rodzina. Snake ma

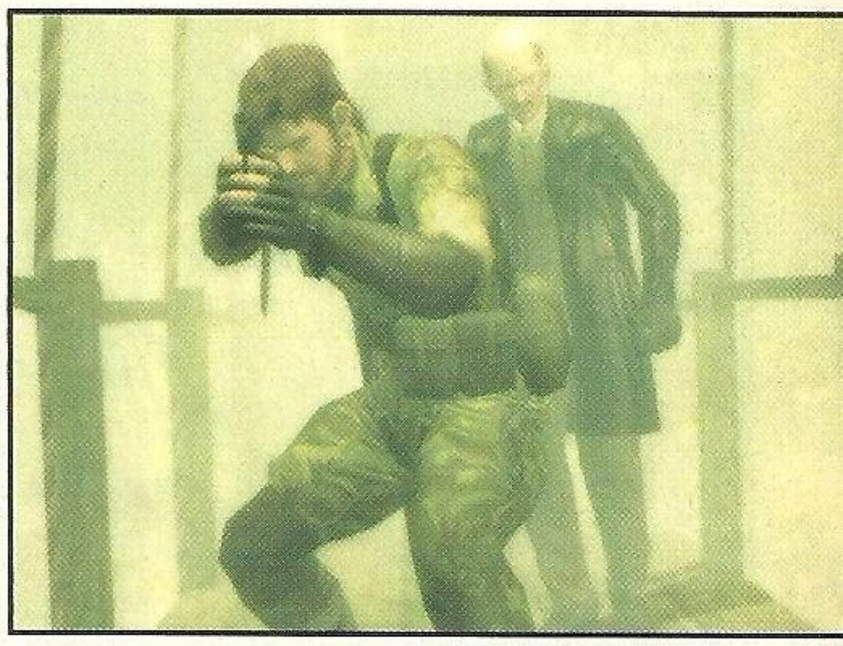
Nie ma wątpliwości, że rozwiązania technologiczne zastosowane w MGS3 będą kopiowane przez autorów gier.



Jack, alias Naked Snake na chwilę przed zrzuceniem go na wschód od Żelaznej Kurtyny.

- **Dobre:** Scenariusz, grafika, dźwięk, smaczek gry, sterowanie, projekty poziomów, postacie, aaaa.... wszystko!!!!
- **Złe:** Ja wiem? Może to, że usta się nie ruszają tak, jak powinny, kiedy bohaterowie mówią.
- **Brzydkie:** Eeee... Brzydka pogoda jest czasem w grze. Deszcz pada.

Jeśli istnieje w grach pojęcie fotorealistycznych eksplozji, to dzieło Kojimy otarło się o nie najbliżej.



Kojima jest największym odkryciem i odkrywcą naszej epoki. Jest wirtuozem elektronicznej rozrywki. Mistrzem napięcia, mistrzem opowieści i osobą pracowitą ponad wszelką miarę. Ze Snake Eatera sączy się jego nieprawdopodobny wręcz wkład pracy w tę grę.

go odnaleźć w jednej z baz w środku lasu i zgarnąć do domu. Tak to wszystko się zaczyna. Snake jest superżołnierzem i to z jego DNA stworzeni zostaną bohaterowie pierwszej (na duże konsole) części MGS. W MGS3 pojawiają się też inne, znane z dalszej części sagi postacie. Na przykład Ocelot, miłośnik żonglowania pistoletami, który tu właśnie i to od Snake'a dowie się, że jego praca nadgarstkiem bardziej nadaje się do rewolwerów, niż do zwykłych pistoletów. Zrozumie też Ocelot czym mogą być dla mężczyzny tortury i potem sam (w pierwszej części) będzie ich miłośnikiem. Ale nie byłoby niczego sensacyjnego w scenariuszu, gdyby powsadzano tam tylko postacie. Największą przyjemność daje obserwowanie losów Jacka. Żołnierza, który wyrusza na misję zabicia kogoś, kogo ukochał bardziej niż wybrankę serca. Z kim związek trudno mu nawet pojąć. Idzie na tę misję i wręcz wypiera z siebie myśl po co tam idzie. Co musi przechodzić, jakie tortury fizyczne i psychiczne? Cholera... Naked Snake... Big Boss to naprawdę bohater. To naprawdę człowiek, którego można czcić potem w opowieściach. I powiem Wam uczciwie, kiedy staje mi w oczach scena z MGS2, podczas której Kojima postanowił pokazać, jak Snake jest stary i musi się zdrzemnąć, to szczerze dziękuję mu za Raidena, czyli młodzika, którym kierowaliśmy w tamtej grze. Dla mnie Snake z MGS2 zasypia teraz zmęczony całym brzemieniem swojej historii, którą już znam. Zmęczony cierpieniem, które wpisane jest w jego DNA, które musiał wypierać, niepewnością, męczarniami, namiętnościami. Jego starość i udręka budzą najwyższy szacunek. Ten cholerny cwaniak, Kojima, nie mógł tego wiedzieć wcześniej. Ale teraz zagrał w sposób piorunujący. Jack wypowiada często te same słowa, które wypowiadają jego klony w kolejnych częściach. Na przykład: „Nigdy nie interesowałem się życiem innych ludzi...". Człowieku – myślę wtedy – i dobrze. Zwariowałbyś po tym, co przeszedłeś. Przejdźcie MGS3 i odpalcie MGS2 dla sceny, kiedy Snake zasypia. Ciarki przechodzą po plecach.

Furia

Wszystko, dokładnie wszystko przemianowano na rok 1964. Klimat gry, scenografię, przedmioty używane przez Snake'a. Wszystko jest większe, mniej poręczne, bardziej widoczne. Snake ma przy pasku plecaczki, w których nosi sprzęt. Tym razem trzeba pojmować postać bohatera gry, jako jednoosobową armię w grze strategicznej. Tuningujemy go, zbroimy, zarządzamy nim przez całą grę. Tak jak w rajdzie samochodowym. Jeśli uderzamy na rajd pustynny zmieniamy opony, jeśli będzie to lód i asfalt – także zakładamy inne. Podobnie jest tu. Zmienia się środowisko, a my przystępujemy do pracy nad bohaterem, żeby dać sobie jak największe szanse na wygraną. Co zaś najlepsze – wcale nie jest to trudne i przychodzi wręcz intuicyjnie.

Wiadomo, że Snake ma różne „mundurki" i typy „makijaży", które może zmieniać w dowolnym momencie w grze. Kilka podstawowych ma się od początku, co ciekawszych można szukać po leśnych zakątkach i nie tylko. W prawym górnym rogu wyświetla się liczba sygnalizująca stopień w jakim aktualny kamuflaż odpowiada wymogom terenu. Mundurki przekładane są w okamgnieniu. Wystarczy wejść do menu, sprawdzić, czy nie ma czegoś lepszego, niż to, co mamy na sobie (dane liczbowe to pokazują), zaznaczamy mundurek i po wyjściu z menu Snake już w nim jest. Jak to działa? Jeśli się dobrze postaramy, możemy leżeć tuż obok ścieżki, po której chodzi strażnik i wcale nas nie zauważy. O to chodzi, prawda? A adrenalina jaka! To jednak nie koniec pracy nad naszym ludzikiem. Ludzik ma dwa plecaczki. W jednym nosi broń i jedzenie, w drugim osprzęt. I teraz możemy pozaznaczać te elementy wyposażenia, które mają być dostępne do natychmiastowego użycia w obu kategoriach. Oczywiście jest ich ograniczona liczba (8), bo nie możemy Snake'owi zawalić rąk sprzętem. Reszta przedmiotw jest w plecaczku i można je w dowolnym momencie wyjąć. W skład wyposażenia wchodzą sprzęty bardzo podobne funkcjonalnie do tych z poprzednich części, ale uproszczone. Radio nie jest klasycznym codekiem – jest pudełkiem wiszącym na szelce. Są wykrywacze ruchu, sonary, itp. które trzeba normalnie uruchomić i zużywają baterię. Cóż

Co nowego w PALu?

Wersja PAL różni się od NTSC kilkoma drobiazgami. Po pierwsze, zawiera opcję oglądania wszystkich zawartych w grze scenek filmowych. Po drugie, można w ramach malowania sobie twarzy zabawić się w makijaż w barwach narodowych (Japonia, USA, Wielka Brytania, itp. – Snake wygląda jak rasowy kibic). Wreszcie są dwa nowe poziomy do gry o małpkach. Nie jest powiedziane, że to wszystko. Tym razem Konami szczyci się tym (może sobie z resztą na to pozwolić), że nie zdradza wszystkiego i każe graczom samemu szukać niespodzianek.

Małpki

Dodatkową opcją w grze jest minigra z małpkami. Jej bohaterem jest Snake i poluje na małpki z Ape Escape. Zasady są proste. Na pewnym spłachetku terenu porozbiegały się małpki. Należy je uśpić i zebrać. Oczywiście małpki najlepiej załatwiać z zaskoczenia. W trakcie gry odkrywają się nowe poziomy, a za pokonanie gry z małpkami Snake dostaje maskę małpki, która przydaje się głównie do robienia dowcipów postaciom w grze i sprawdzania ich reakcji. Zabawna gra i w nieco innym klimacie.

– prymitywna technika, trudniejsze zastosowanie.

Kolejna sprawa to jedzenie. Snake ma dwa mierniki „samopoczucia". Kondycję ogólną i stan zdrowia. Na stan zdrowia nie da się wpływać bezpośrednio. Ubywa go w przypadku urazów i przybywa na powrót powoli, jeśli jesteśmy w dobrej kondycji. Da się za to wpływać na kondycję choćby przez odpowiednie odżywianie się. Tu znane z poprzednich części „racje", ale także możliwość polowania na zwierzęta, czy jedzenie owoców. Ponieważ gigantyczna część scenariusza Snake Eatera dzieje się w środowisku naturalnym (nie wśród czterech ścian), polować jest gdzie. Zresztą i w więzieniu przyjdzie Wam polować pod łóżkami z widelcem na szczury. Dla chcącego nic trudnego. Na zwierzęta polujemy normalnie zadając im obrażenia. Gatunków dostępnych w grze jest kilkadziesiąt. Od ryb, przez płazy, kraby, ptaki (także kondory, czy bażanty), ssaki (szczurki, pancerniki, a nawet kozice!), skończywszy na pająkach. Część ze zwierzaczków (i grzybów) jest trująca, część psuje się dość szybko w plecaku. Najlepiej więc polować tyle, ile potrzeba. Chyba, że złapiemy sobie trującą żabkę, albo jadowitego pająka, czy kobrę i rzucimy na przeciwnika. Można też rzucić granat podczas pojedynku z bossem, żeby zwierzątka w okolicy stały się jadalne, a następnie podpuścić bossa chwilą spokoju, żeby spróbował odzyskać siły. Jest szansa, że naje się „trujaczków". Las w MGS3 jest przepiękny, z nałożonym miękkim filtrem, do tego pełno zwierząt do polowania i jedzenia... Podczas pierwszej wizyty w lesie stałem jak pomnik na Wyspie Wielkanocnej. Nie wierzyłem w to, co widzę... Na samym polowaniu na zwierzaki, szukaniu ziół (tak, tak! zioła też tam rosną!), można zeżreć zęby. Na samym oglądaniu rzeki, łowieniu ryb... Poszukiwaniu gniazd pszczół, żeby zjeść sobie miód, czy zabrać je i rzucać w strażników takimi pszczelimi granatami. Ech... Miliony możliwości! A chodzenie po drzewach, a nurkowanie... Cudowne. No, dobra. Ale wracajmy do naszej postaci. Co bowiem, kiedy zjemy coś złego? Ano kolejnym elementem „Snejko-menedżera" jest szeroki dział pt: leczenie.

Cokolwiek dolega postaci, na pewno da się to wyleczyć. Każdy uszczerbek na zdrowiu odbija się na długości paseczka energii. Innymi słowy Snake z kulką w brzuchu ma nieco krótszy pasek energii. A jeśli dodatkowo ugryzie go pająk, paseczek jeszcze się skraca (dosłownie: regeneruje się tylko do pewnej długości, a dalej nie idzie). Należy więc zająć się kuracją i przywrócić energii Snake'a dawny wigor. Zestaw do leczenia znów składa się z dwóch grup przedmiotów: stosowanych wewnętrznie i zewnętrznie. Ale najpierw oglądamy sobie całościowe zdjęcie RTG Snake'a, a tam wypisują nam i zaznaczają od jakich urazów/chorób cierpi heros. Na przykład piszą, że ma głęboką ranę z kulą w środku, krwawi. Wyjmujemy więc nożem kulę, a potem dezynfekujemy ranę i nakładamy bandaż. Nie przerażajcie się jednak. Nie jest to gra medyczna. Margines błędu jest dość duży i kolejność nakładania farmaceutyków także dowolna. Można np. najpierw owinąć ranę bandażem, a potem wyjąć kulę. Albo najpierw zaszyć ranę, a potem zdezynfekować. Nie ma problemu. Z drugiej strony środki stosowane wewnętrznie pomagają na przykład na zatrucia, trucizny, itp. Występują w pigułkach i zastrzykach. Samej zabawy Snake'iem wystarczy na drugą grę. Tymczasem to tylko wierzchołek góry lodowej.

Zrecenzować MGS

Kiedy przeglądam amerykańskie i japońskie recenzje MGSa natykam się na dwa podstawowe zarzuty. Po pierwsze, brak realizmu jeśli chodzi o siłę przeciwników. Snake zadaje im kolosalne obrażenia, podczas, gdy oni jemu dość niewielkie. Moja odpowiedź jest krótka: sugeruję grę na wyższym poziomie trudności. Tam przeciwnicy nie są już głusi i ślepi jak krety, często chodzą dwójkami, a trzy ich celne strzały zabijają Snake'a na miejscu. Po drugie, zarzutem jest praca kamery, której nie da się obracać. Obracanie kamery zmuszałoby do zbudowania zupełnie innego silnika gry, który nie pociągnąłby tego, co ciągnie aktualny. A po wtóre, jest to typowy problem pierwszego przejścia. Nie ma grania w MGSa 3 bez widoku z pierwszej osoby. Palec praktycznie bez końca wciska i puszcza ten widok. Dodatkowo, prawą gałką możemy poszerzać pole widzenia Snake'a w wybranym kierunku. Oba te pomysły idealnie załatwiają problem braku możliwości obracania kamery. Wystarczy nieco pograć.

Ból

Snake w MGS3 znacznie rozszerzył horyzonty. Kojima postanowił wysłać go na przebieżkę po tajnych bazach, lasach, wysokich górach, jaskiniach pełnych wody. W odróżnieniu od części drugiej, która niemal w całości toczy się w jednym miejscu (a tak naprawdę w dwóch), tu Snake niczym Bond przemierza gigantyczne przestrzenie i różnego rodzaju środowiska, walcząc dosłownie nie tylko z przeciwnikami, ale przyrodą i własnymi słabościami także. Pomimo tego, że by uzyskać najwyższe oceny trzeba skończyć grę w czasie krótszym niż pięć godzin (czyli da się), standardowy czas pierwszego przemarszu przez ten wstrząsający tytuł to około 15-20 godzin ekstazy przy konsoli. Trzeba powiedzieć jednak jasno. Snake Eater to nie jest gra na raz. I tu natykamy się na kolejny przejaw geniuszu zespołu tworzącego tytuł.

Liczba wetkniętych w grę smaczków przewyższa wszystko, co widzieliście w życiu! Przysięgam! Pierwsze przejście, to jak lizanie lizaka przez szybę. Zapoznajemy się ze scenariuszem, ślinimy się do niego, jak głaskane za uchem koty. Zwykle nie mamy szans na poznanie gry. Drugie przejście zaczyna zabawę. Po pierwsze CQC. Pewne typy broni (pistolet + nóż) dają

Ocelot zyskuje miano najsprytniejszego lisa w MGS3. Ukończcie grę, a młody blondas chętnie opowie o zaskakujących metodach swojego działania.

Każdy kadr został wyreżyserowany z tak dużym smakiem i wyczuciem, że mógłby służyć jako drogi obraz do powieszenia na ścianie.

Nie ma takiego drugiego tytułu. Opowiadającego o samotności człowieka tak dosadnie i z takim smakiem. Nie tylko o tym, że wojna jest zła. Także o tym, że w pewnym sensie jest ona naturalnym miejscem dla mężczyzny...

szansę na podjęcie walki w zwarciu, czyli zastosowanie technik unieruchamiająco-unieszkodliwiających przeciwnika. Kombinacją siły nacisku i ruchów gałek możemy więc przeciwnika przytrzymać, rzucić na ziemię, popchnąć przed siebie, poderżnąć gardło, udusić, itp. Możemy też dla zabawy pchnąć go w bagno, żeby utonął, albo na druty wysokiego napięcia – działa jak najbardziej. CQC jest potęgą w Snake Eaterze. Daje potężne możliwości zabijania i radzenia sobie z przeciwnikami. O ile jest zupełnie zbędne na poziomie „very easy", gdzie przeciwnicy są głusi, ślepi i słabi jak niemowlęta, o tyle na wyższych poziomach, bez dobrego CQC nie ma szans na przejście gry. Na tym jednak nie kończą się patenty. Snake może wychylać się szybko zza rogu i strzelać (w pierwszej i trzeciej osobie patrząc na pole walki), może uchylić drzwi i spojrzeć w szparę, czy za drzwiami nikt nie chodzi, może wreszcie zwiesić się z gałęzi na jednym ręku, a pistoletem trzymanym w drugiej dłoni kogoś zastrzelić. Można wreszcie wytrącić strzałem karabin z dłoni, albo poranić wroga go pociskami i obserwować jak się stania i jedną ręką nie może już trzymać broni. Mało? No, dobra. Dołóżmy bossów. Tym razem po prostu masakrują. Kojima poszedł raczej w stronę Psycho Mantisa z pierwszej części. Bossowie o ksywkach: The Fear, The Pain, The Fury, The Sorrow, The Joy i The End dają popis niemal supernaturalnych zdolności. Jeden z nich jest pająkiem-kameleonem, inny dyryguje rojem szerszeni. Jeszcze inny jest ponad stuletnim starcem, który porozumiewa się z duchami lasu. Sam fakt, że można zabić bossów na co najmniej dwa sposoby wart jest tu odnotowania. Po pierwsze, zabić ich po prostu, a po drugie, „zjechać" im kondycję fizyczną – wtedy dostajemy od nich prezenty. Czy muszę dodawać, że jest to ekstremalnie trudne? A co powiecie na taką metodę pokonania wspomnianego staruszka, że podczas walki z nim zapisujemy grę i... *(w tym momencie podekscytowany Grabarz posunął się za daleko i zasadził spoilera. Tniemy... - Gul)*? A na to, że można go zabić tuż po scence *(I tu też. Przepraszam, już się nie wtrącam - Gul)*? Tylko kto na to wpadnie... Co powiecie na to, że niektóre zwierzaki łapie się trudno, jak pokemony! Cholera, z samego polowania można tu zrobić grę! A co na to, że można przeciwników wabić pod gniazda szerszeni, a potem strącać je na nich? A co powiecie na to, że w trakcie scenek przerywnikowych można, wciskając widok z pierwszej osoby, wyszukiwać smaczki w polu widzenia Snake'a? A co na to, że w bazach wroga można wysadzać magazyny broni i magazyny z jedzeniem? Jeśli wysadzimy zbrojownię, przeciwnikom szybko skończą się naboje. Jeśli będą głodni, słabiej będą walczyć i narzekać na warunki polowe. A rozmowy z panienką podczas zapisywania gry? Na przykład o tym, czy za czterdzieści lat może będą robić takie filmy, w których da się kierować ludzikami. Albo o klonowaniu... Przysięgam, że mógłbym o tych smaczkach pisać bez końca! A pamiętajcie, że to wszystko jest oprócz... OPRÓCZ świetnego, doskonałego scenariusza! W MGS3 można pograć weekendowo i oddać do wypożyczalni, obejrzawszy go jak film, ale można też utonąć w nim bez opamiętania! Tonąć, tonąć i odkrywać ciągle coś nowego.

Koniec

Kojima zmasakrował rynek gier. Pokazał co to znaczy geniusz i pracowitość. Stworzył tytuł nie do pojęcia. Graficznie piękny, dźwiękowo doskonały, świetny jeśli chodzi o grywalność i scenariusz. Pokazał, że takie gry to nie tylko trzeba chcieć robić, ale i umieć. Doskonale, powtarzam DOSKONALE połączył dane z obu poprzednich gier. Będziecie śmiać się przez łzy, jak to się wszystko cudownie składa. A co do wymowy MGS3: Snake Eater?... Nie ma takiego drugiego tytułu. Opowiadającego o samotności człowieka tak dosadnie i z takim smakiem. Nie tylko o tym, że wojna jest zła. Także o tym, że w pewnym sensie jest ona naturalnym miejscem dla mężczyzny. Z daleka od rodziny, dającym tyle możliwości interpretacji, ilu „chłopców" na niej. Uwodząca atmosferą polowania, uwodząca możliwością demonstracji siły... MGS3 pokazuje, że Jasieczek, który wróci z wojenki (jak to się kiedyś u nas śpiewało) nigdy nie będzie już tym samym Jasieczkiem. Jego wzrok będzie pusty, za czymś będzie tęsknił i bał się tego potwornie jednocześnie. MGS wiele w głowie układa. Zdziwicie się jak wiele i jak brutalnie obdziera zło z fałszywych przebrań. Scena tortur Snake'a nie jest tu sterylna. Jest duszna i potworna. Kojima pisze epopeje o ludziach wytrawianych namiętnościami. Tymi złymi i tymi dobrymi. A mówiąc wprost – pisze gry o nas. Jest pierwszą osobą, która wsadziła gracza do świata gry. Kończąc MGSa nie kończy się gry. Każdy kończy ją sam dla siebie. Głęboko, głęboko w sobie, długo po końcowych napisach.

To nieprawdopodobne, ale trzeba pamiętać o tym, że cokolwiek się na świecie nie stanie, to my jesteśmy pokoleniem, które miało Kojimę. Jestem przekonany o tym, że jego nazwisko nigdy już nie zostanie zapomniane. To my jesteśmy tymi, którzy mogli czekać na kolejnego Metal Geara i biec z ciepłym jeszcze pudełkiem do domu, z bijącym jak dzwon sercem uruchamiać grę i chwytać joypad, a kiedy na ekranie pojawia się Snake wstrzymywać oddech i czuć na plecach dreszcz podniecenia, a w oczach wilgoć. To dla nas w pierwszej kolejności tworzy Hideo Kojima. Zapamiętajcie to – Wasze wnuki będą Was pytać o te gry. I żeby nie wiem co się stało, nikt nigdy nam już tego nie odbierze. Jesteśmy częścią historii.

Grabarz ■ ■

PlayStation 2 — Nie wyobrażam sobie, że w to nie zagracie.

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card 8Mb, internet.

10

Druga opinia

Przygotowując zapowiedź Snake Eatera do numeru styczniowego z całych sił musiałem się powstrzymywać, by nie napisać, że jest to tytuł wspaniały, cudowny, fenomenalny. Nowy gameplay idealnie sprawdził się w akcji, chociaż obawiałem się, że to się może nie udać. W końcu jest to tylko rozwinięcie starego pomysłu, który w obecnych czasach jest już trochę nieświeży, a poza tym MGS to małe, przeważnie zamknięte tereny, a nie jakaś dżungla. Ale udało się, podobnie zresztą jeśli chodzi o fabułę. Pomysł, by porzucić Solid Snake'a i skupić się na jego „ojcu" sprawił, że trochę ciężej jest porównywać SE z poprzednimi częściami. I to mnie cieszy, bo w końcu nie chodzi o to, by dorównać pięknej części pierwszej (albo drugiej, jeśli ktoś woli). Teraz ważna jest nowa historia, pełna smaczków, które fani serii będą wyłapywać z wywieszonym językiem, a do tego podana tak bardzo filmowo, jak tylko jest to możliwe i oczywiście, jak jeszcze nigdy dotąd.

Snake Eater przywodzi mi na myśl najpiękniejsze dzieła srebrnego ekranu, jak chociażby poruszający *Braveheart*, opowiadający o pragnieniu wolności, tak wielkim, że można oddać za nie życie. Piękny film, przy którym nie wypada się nie wzruszyć. Podobnie MGS3. Codziennie oglądam końcówkę, walczę ten ostatni raz, strzelam, choć tak bardzo nie chcę i przeżywam ból razem z bohaterem. To naprawdę niesamowite, że Kojima potrafił stworzyć grę tak świetną zarówno pod względem rozgrywki, jak i pełną emocji, tak bardzo oddziałującą na osobę siedzącą z padem przed telewizorem. Pokazywałem Snake Eatera mojej sympatii, opowiadałem o nim godzinami, żeby mogła lepiej zrozumieć, to dlaczego tak bardzo mi się ten tytuł podoba. I wiecie co? Ona wcale się nie śmieje z tego, że wzruszam się widząc łzy Jacka. Rozumie, że gry mogą być równie piękne jak filmy. MGS3 jest jak jeden z tych filmów, po których siedzi się przed telewizorem w milczeniu, patrząc na napisy końcowe, a później myśląc o nich w wolnych chwilach. Kojima, jesteś wielki. Dzięki.
[Mielu]

- **Dobre:** Bardzo ciekawe pomysły na wykorzystanie mnogości bohaterów. To Zelda!
- **Złe:** Gra jest „trochę" niedzisiejsza.
- **Brzydkie:** Bardzo, bardzo brzydkie jest naciąganie ludzi na kupno GrajChłopców i kabli.

Fani serii mogą potraktować Four Swords Adventure praktycznie jako swoisty zapychacz czasu do premiery prawdziwej i jedynej słusznej Zeldy.

THE LEGEND OF ZELDA
FOUR SWORDS ADVENTURES

TAKICH DWÓCH, JAK NAS TRZECH, TO NIE MA ANI JEDNEGO - POWIEDZIAŁ CZWARTY

Jak zapewne wiecie, choćby z lektury Neo Plus, na przestrzeni ostatnich lat Nintendo ostro promowało możliwość podpięcia GBA do swojej stacjonarnej konsoli. Podczas premiery obu systemów obiecało nowy wymiar rozgrywki, prawdziwą rewolucję. Jednak od początku ani gracze, ani developerzy nie byli przekonani do tej propozycji. Przez pierwszy rok wyszło zaledwie kilka produkcji z taką opcją, ale przekonały one mało kogo. Jednak później wydawało się przez jakiś czas, że może jeszcze coś z tego wyjść. Umowa z Electronic Arts na wykorzystanie GBA w ich grach na Kostkę, bardzo fajne zastosowanie w Wind Wakerze oraz zapowiedź Final Fantasy od Square malowały sytuację w jasnych barwach. Jednak Crystal Chronicles nie okazały się na tyle porywające, by gracze zapomnieli o brzydkim zablokowaniu multiplayera dla osób bez GBA. Mimo to Nintendo postanowiło pociągnąć pomysł i tak powstał Four Swords Adventure. Niestety gra już na starcie w Europie stanęła na straconej pozycji. Wędrówka z Japonii, przez Stany Zjednoczone, na Stary Kontynent trwała zbyt długo i w międzyczasie samo Nintendo porzuciło promowanie tej pseudo rewolucji. Żadna z gier macierzystej firmy podczas okresu świątecznego nie miała opcji Get Connected, to samo tyczy się wszystkich zapowiedzi na rok 2005. Tak więc w pewnym sensie już w momencie premiery Four Swords jest przeżytkiem. Na szczęście to jeszcze nie czyni tytułu niegrywalnym.

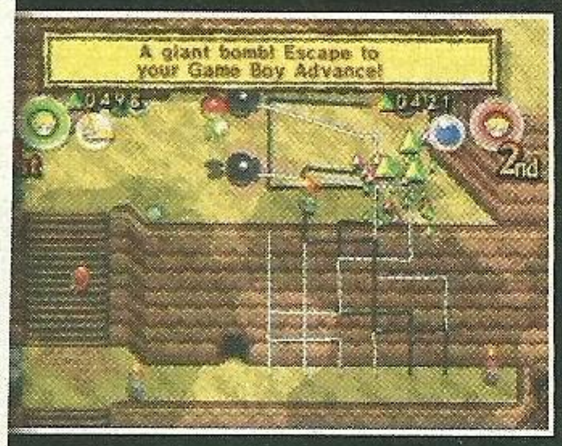
Jestem sam

Swego czasu Nintendo wydało na GBA konwersję A Link to the Past ze SNESa, wzbogacając ją o multiplayerowy dodatek Four Swords i właśnie na jego podstawie stworzono omawianą grę. Założenia są identyczne, jak w wyżej wymienionym. To, co wyróżnia obie gry z całej serii to liczba bohaterów – tym razem Linków jest czterech, a różnią się między sobą jedynie kolorem. I właśnie odpowiednia współpraca między nimi w walce oraz rozwiązywaniu zagadek jest kluczem do ukończenia tej Legendy o Zeldzie. Trybem, w którym wziąć udział może również jeden gracz, jest Hyrulean Adventure. W tym wypadku samotnik ma możliwość korzystania zarówno z podpiętego GBA, jak i zwykłego pada, co nie jest możliwe w rozgrywce wieloosobowej. W praktyce wygodniejszy jest joypad, gdyż ma więcej przycisków, dzięki czemu kilka ruchów można wykonać na skróty. Przygoda rozpoczyna się od incydentu, podczas którego tajemniczy Shadow Link porywa sześć Dziewic oraz księżniczkę Zeldę. Prawdziwy bohater nie może na to patrzeć z założonymi rękoma, więc wyrusza do Four Swords Sanctuary, gdzie znajduje się wbity w głaz legendarny miecz. Wraz z jego wyciągnięciem Link rozdziela się na cztery osobne istoty. Od tego momentu czeka na gracza osiem różnych światów, tradycyjnych dla serii (las, wulkan, pustynia, itp.). Oraz oczywiście licznych labiryntów. Każda z krain jest podzielona na trzy plansze, gdzie w ostatniej czyha boss oraz osoba do uratowania. Na końcu każdego levelu należy rozbić swego rodzaju pieczęcie blokujące drogę. By tego dokonać, trzeba naładować mocą miecze, a do tego z kolei koniecz ne jest zebranie specjalnych gemów o łącznej wartości dwóch tysięcy. Na szczęście nie ma z tym większego problemu, ponieważ można je znaleźć niemal wszędzie. Jednakże głównym i jednocześnie najciekaw szym elementem rozgrywki jest wykorzystanie całej czwórki bohaterów. Jeśli chodzi o walkę, można ustawić się w czterech różnych formacjach. Może to być szereg pionowy, poziomy, czworobok lub krzyż.

Najczęściej przydają się dwie pierwsze, szczególnie kiedy chcemy zmasakrować nadchodzące armie wroga. A tych potrafi być naprawdę sporo. Nie będzie przesadą, jeśli powiem, że nie raz i nie dwa przyjdzie Wam zmierzyć się z kilkudziesięcioma przeciwnikami jednocześnie! Wspomniane szyki są również kluczowe przy rozwiązywaniu większości zagadek. Czasem jakaś dźwignia czy głaz są za ciężkie dla jednego

Trzeba przyznać, że większość efektów wygląda bajecznie, ale jednak to trochę za mało, jak na 2005 rok.

Każda kraina różni się warunkami klimatycznymi, ale zawsze znajdzie się jakiś dungeon, boss czy fachowe zadanie.



Linka, ale już cała gromadka poradzi sobie z nimi bez problemów. Niekiedy trzeba przerzucić swoje drugie, trzecie bądź czwarte alter ego nad przepaścią, by śmiałek wcisnął jakiś przycisk i otworzył drogę reszcie. Innym znów razem pokonać przeciwnika może tylko jeden, konkretny Link. Jak widać, istnieje opcja przełączania się między nimi, jednak przeważnie gracz chodzi tylko jedną postacią, a reszta grzecznie drepce za nim. W tej sytuacji pozostali są niewrażliwi na ataki czy pułapki, co bardzo ułatwia rozgrywkę i czyni ją przyjemniejszą. Potraficie sobie wyobrazić nerwy, jakie by Was czekały, jeśli idąc wąskim mostkiem ostatni w szeregu nagle spadłby w przepaść? No właśnie.

Ekwipunek, jaki gracz zbiera po drodze jest dosyć standardowy. Łuk, bumerang, bomby... mam wymieniać dalej? Każdy miłośnik serii wie już wszystko na ten temat. Ciekawym, ale niezbyt trafionym pomysłem developerów było ograniczenie noszonych dodatków do jednego rodzaju. Tak więc często trzeba porzucić łuk przydatny do eksterminacji wrogów na rzecz powiedzmy młota, który otworzy przejście. Jeśli jakiś przedmiot jest niezbędny do przedarcia się dalej, możecie być pewni, że znajdziecie go niedaleko. Sprawa nie wygląda tak różowo, jeśli ktoś chce dostać się do sekretów. Wtedy czeka go trochę biegania za potrzebną rzeczą.

Jest nas wielu

A tak właściwie to po co do tej gry GBA? – spytacie. No więc generalnie można ująć to tak, że wszystkie małe pomieszczenia, do których wchodzi się z jakiegoś większego obszaru, są pokazywane właśnie na ekraniku handhelda. Może to być na przykład domek czy jakaś pieczara. W przypadku gry padem (Single Player) GBA zastępuje małe okienko na telewizorze. Jednak w multiplayerze fakt posiadania własnego wyświetlacza ma niebagatelne znaczenie. A to dlatego, że nie ma teraz wspólnej energii, ekwipunku czy wspomnianych wcześniej Force Gems. Niby jest to forma kooperacji, jednak każdy gra na własny rachunek. Więc lepiej, żeby gracze nie zauważyli, że jeden z ich kolegów ogołocił komnatę ze wszystkich skarbów. A rywalizację między kompanami wymusza sama gra, przyznając na koniec każdy planszy tytuł Hero of Light, co wiąże się z wymiernymi korzyściami. Nic dziwnego, że czasem ktoś niechcący zepchnie kogoś w przepaść.

Zależnie od liczby grających zmniejsza się dostęp do formacji. Jeśli do kompletu brakuje tylko jednej osoby, wtedy wybrany gracz dostaje pod opiekę czwartego Linka. W przypadku dwóch chętnych do zabawy, każdy steruje połową drużyny, na zasadach podobnych do tych z Single Player'a. Na szczęście Hyrulean Adventure nie jest jedyną formą rozgrywki, jaka czeka na posiadaczy Advance'ów. Kiedy znudzi się ratowanie dziewic, zawsze można rozerwać się w klasycznym deathmatchu, nazwanym tutaj Shadow Battle. Do wyboru graczy oddano dziesięć aren, z których każda składa się z jednego dużego pomieszczenia i kilku mniejszych, które widoczne są tylko na ekranie kieszonsolki. Oczywiście na planszach nie brakuje różnego rodzaju broni ofensywnej, tak by gracze nie musieli korzystać jedynie z mieczy. Ale oprócz tego pełno jest też pułapek aktywowanych przez przyciski. Może to być miotacz ognia, ogromna bomba i tym podobne niespodzianki.

Jestem ładny

Zdecydowanie najbardziej dyskusyjnym aspektem Four Swords Adventure jest oprawa graficzna. Tak się dziwnie złożyło, że w jednym miesiącu recenzowałem dwie gry, gdzie poruszamy się jedynie w dwóch wymiarach. Jednak Zelda również w kwestii wizualnej jest w pełni 2D. Czy taki zabieg ma szansę w 2005, kiedy to na PS2 uderza już czwarta generacja gier? Myślę, że miałby, jeśli byłby to dwuwymiar na naprawdę wysokim poziomie, nigdy wcześniej nie prezentowanym w grach. Niestety, tak nie jest. Fakt, grafika jest najładniejsza ze wszystkich dwuwymiarowych Zeld, ale nie na tyle, by olśniewać. Kolory są bardzo żywe, a niektóre obiekty dosyć skomplikowane, ale to za mało. Postacie nie obfitują w jakąś miażdżącą ilości detali i właściwie o tym, że to wciąż duża konsola, przypomina tylko ich liczba na ekranie. Inna sprawa to wszelkie efekty, jakimi potraktowano oprawę. Wszyscy, którzy zasmakowali genialnego Wind Wakera, bez pudła rozpoznają charakterystyczny dymki, wykonane w technice cel-shading. Ale to naturalnie nie wszystko! Co powiecie na opracowaną w ten sam sposób gigantyczną bombę, która niszczy wszystko w zasięgu wzroku? Albo młot, który wywołuje trzęsienie ziemi? Do tego dochodzą bardzo przyjemne dla oka chmury, pływające leniwie po niebie i rzucające cienie na powierzchnię oraz wszystkie inne obiekty. Jednak najładniejsza z tego wszystkiego jest woda. Z ręką na sercu mogę napisać, że bije wiele tych z trójwymiarowych, wydawałoby się nowocześniejszych pozycji. Przede wszystkim brodzące w niej postacie zostawiają za sobie śliczne okręgi, które we wspaniały sposób odbijają dodatkowo zniekształcony obraz. To trzeba zobaczyć. Już nie wspominając o tym, że w tafli wody wyraźnie widać wspomniane już leniwe obłoczki. Po prostu cud, miód i orzeszki. To samo dotyczy ognia. Wystarczy podpalić trawę, by cała okoliczna roślinność spłonęła w niewielkim pożarze.

Ale jest element, który burzy te całkiem dobre wrażenia estetyczne. Chodzi konkretnie o obraz na Game Boy'ach. Wiadomo, że nie prezentuje się tak ciekawie, jak na telewizorze, jednak tutaj Nintendo po prostu pojechało po najmniejszej linii oporu. Mając niedawno do czynienia z przepięknym The Minish Cap, na Four Swords Adventure w wersji pocket po prostu nie mogłem patrzeć. Obiekty najlepiej określa słowo „minimalizm", a sytuacji nie ratują kolory, które są jakieś takie wyprane i pozostawiają negatywne wrażenie. Bardzo nieładnie, Nintendo. Rozgrywkę umilają po raz kolejny utwory znane z poprzednich części i właściwie nie uświadczyłem żadnego nowego. Niektórych może to nużyć, innych wprowadzić w sentymentalny nastrój. W każdym razie nie widzę tu większej inwencji ze strony twórców. Co do efektów dźwiękowych, to można o nich powiedzieć, że są. Nie wybijają się niczym szczególnym, ale też w żaden sposób nie przeszkadzają. Choć pozytywnie zaskoczył mnie pewien szczegół: kiedy gracz jest w jaskini, z głośników wydobywają się dźwięki z odpowiednim pogłosem, jakby echem. Małe, a cieszy.

Ciężko jest mi w kilku zdaniach podsumować tę pozycję. Z jednej strony w opracowanie zagadek oraz efektów graficznych włożono sporo pracy i gra się całkiem przyjemnie. Z drugiej zaś raczej nie ma sensu wydawać dwóch stówek, jeśli nie ma się możliwości zabawy chociażby we dwójkę. Nie mówiąc już o specjalnym kupowanie handhelda (wraz z grą dostajemy kabelek do łączenia sztuk jeden). No chyba, że ktoś jest całkowitym maniakiem serii i nie może sobie odpuścić, wtedy czeka go niekrótka i wymagająca przygoda. Pozostali niech rozejrzą się za czymś mniej niszowym. W końcu co jak co, ale ostatnio trochę gier na GaCka wyszło.

Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie gry dziękujemy firmie Ultima (www.ultima.pl).

„TRZECH NAS BYŁO, WESOŁYCH KOLESI..."

Początkowo, jakieś półtora roku temu, Nintendo planowało wydać aż trzy gry oparte na pomyśle sterowania za pomocą GBA. Wszystkie miały być dwuwymiarowymi Zeldami. Pierwsza, Four Swords+, miała być rozszerzoną konwersją wspomnianego dodatku z Advance'a. I to właśnie głównie z niej wyłonił się końcowy 4S Adventure. Oprócz tego gracze mieli dostać też Tetra's Trackers oraz Navi's Trackers. Obie miały być swego rodzajem zestawem minigierek, gdzie gracze będą się ścigać w wykonywaniu zadań. Z Tetry pojawiły się nawet pierwsze screenshoty, prezentujące grafikę zbliżoną do Wind Wakera. Jednak, jak widać, nic z tego nie wyszło. Choć może to i dobrze, bo recenzowany tytuł jest najgorzej sprzedającą się Zeldą w historii.

Gamecube — Dajcie mi Wind Wakera 2!

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Nintendo
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card, 60Hz Mode, GCN<>GBA Link,

7.4

- **Dobre:** Ślicznie wykonane otwarte przestrzenie, spory repertuar broni, pomysł umieszczenia akcji na środku oceanu.
- **Złe:** Back and back and backtracking, a poza tym, to gdzie się podział strach w tym horrorze?
- **Brzydkie:** Brak dynamiki podczas strzelania.

Złudna sprawa. Cold Fear wita się z graczami bardzo ładnym, klimatycznie wykonanym pokładem statku, smaganym gigantycznymi falami sztormu. Zauroczenie pryska, gdy Hansen wgramoli się do jakiegoś pomieszczenia.

Mała prośba do zdolniachów z Darkworks. W Cold Fear 2 pozamykajcie wszystkie drzwi i pozasłaniajcie okna. Zróbcie wszystko, aby Hansen walczył na otwartych przestrzeniach od początku do końca.

COLD FEAR

FRANCUSKI HORROR W ZIMNYM SOSIE Z ŻABICH UDEK

Opuszczony statek dryfujący na środku wzburzonego oceanu, brak łączności radiowej z załogą i tajemnica czyniąca to miejsce najbardziej przerażającą konstrukcją na świecie – **Cold Fear** zapowiadał się nieźle. Tym bardziej, że za przyrządzenie gry wzięli się specjaliści z Darkworks, którzy z wyśmienitym rezultatem sprzedali graczom swoją wizję Alone in the Dark 4. Po kilku latach francuscy spryciarze wracają na scenę z kolejną, tym razem dość mokrą wizją horroru pełną rosyjskich nazw, rosyjskiego sprzętu i króciutko ostrzyżonych, rosyjskich zakapiorów.

Stary człowiek i ledwo może

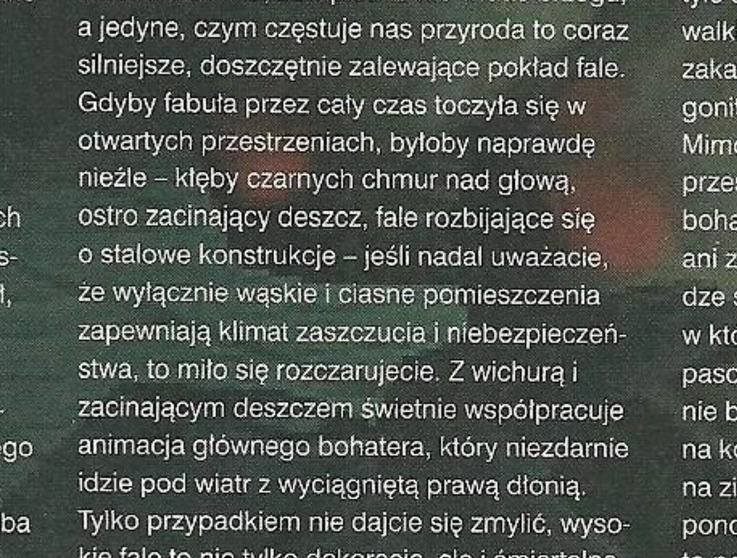
Pierwszą wizytę na pokładzie opuszczonego statku składają żołnierze amerykańskiej jednostki specjalnej, jednak po kilku minutach padają na ziemię martwi w towarzystwie własnych flaków i krwi. Dowodzący akcją generał, czym prędzej łapie za radiostację i wzywa wszystkie znajdujące się w okolicy jednostki ratunkowe, aby udzieliły wsparcia zmasakrowanej ekipie. Problem w tym, że ocean na jego wołania pozostaje głuchy. Chociaż nie – nieopodal miejsca tragedii pływa sobie mała łajba należąca do Oddziałów Ochrony Wybrzeża, zaś krzykliwe wołanie o pomoc trafia do Toma Hansena i jego ekipy. Chłopaki bez problemu odnajdują statek i pewnym krokiem ładują się na pokład, jednak ich również spotyka przykra niespodzianka, której nieodmiennie towarzyszą hektolitry krwi i krzyki przerażenia. Przy życiu pozostaje jedynie Hansen, być może dlatego, że pojawił się na statku jako ostatni, a bulgoczące głosy konających kolegów słyszał jedynie przez radio. W takich okolicznościach Darkworks miłosiernie oddaje nam kontrolę nad dzielnym Tomkiem, który musi odtąd nie tylko wykombinować, jak przeżyć, ale także postarać się wrócić do domu w jednym kawałku. Szybko okaże się, że statek nie jest tak naprawdę nawiedzony, a jedynie zainfekowany, jednak jak do tego doszło – cóż, tajemnica zawodowa.

Nas nie dogoniat

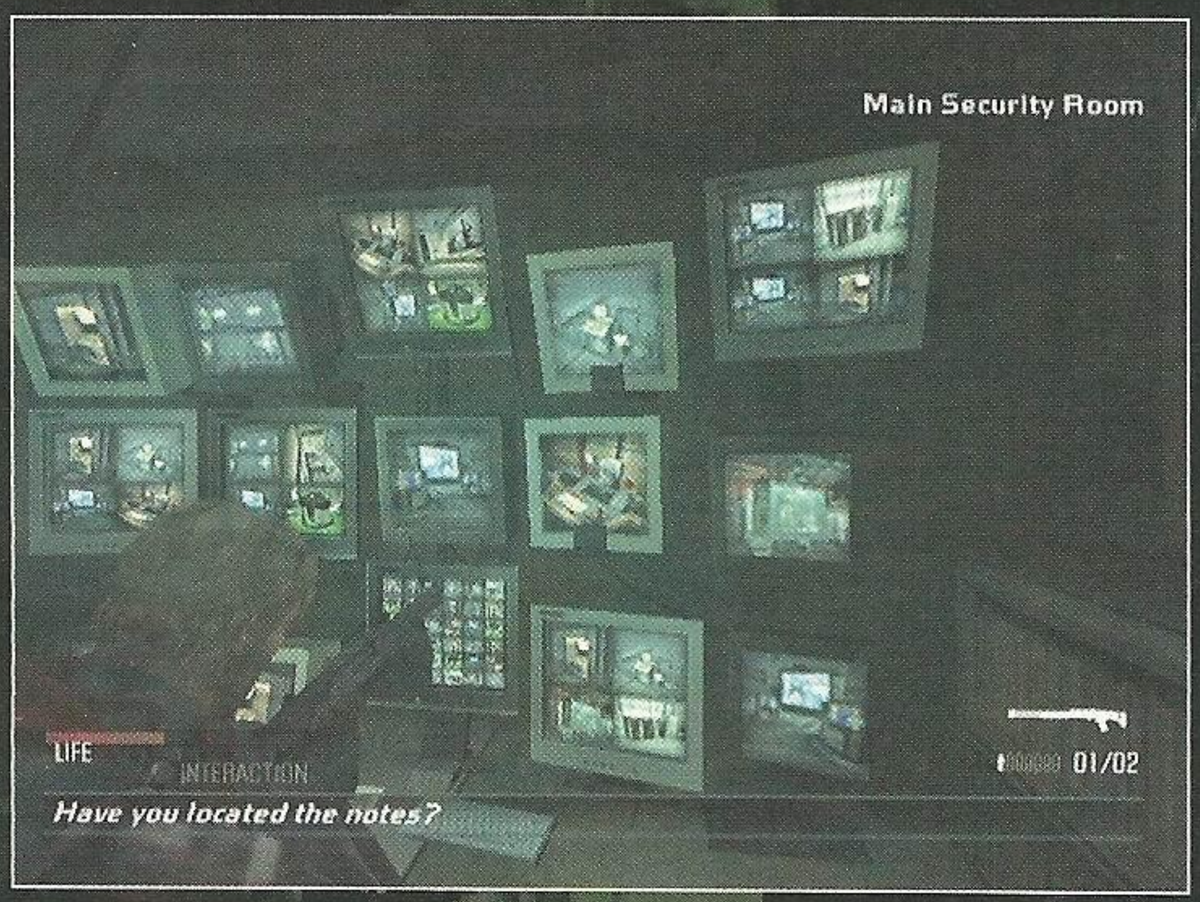
Cold Fear wypromowany został jako rasowy survival horror, którego akcja dzieje się zarówno na pokładzie opuszczonego statku, jak i platformy wiertniczej, w którą po kilku godzinach grania statek się wmontuje. Klimat Zimnego Strachu od początku przypadł mi do gustu – mokry, przytłaczający i ciemny jak diabli. Akcja **Cold Fear** rozgrywa się w środku sztormu, kompletnie nie widać brzegu, a jedyne, czym częstuje nas przyroda to coraz silniejsze, doszczętnie zalewające pokład fale. Gdyby fabuła przez cały czas toczyła się w otwartych przestrzeniach, byłoby naprawdę nieźle – kłęby czarnych chmur nad głową, ostro zacinający deszcz, fale rozbijające się o stalowe konstrukcje – jeśli nadal uważacie, że wyłącznie wąskie i ciasne pomieszczenia zapewniają klimat zaszczucia i niebezpieczeństwa, to miło się rozczarujecie. Z wichurą i zacinającym deszczem świetnie współpracuje animacja głównego bohatera, który niezdarnie idzie pod wiatr z wyciągniętą prawą dłonią. Tylko przypadkiem nie dajcie się zmylić, wysokie fale to nie tylko dekoracja, ale i śmiertelne niebezpieczeństwo. Mój Hansen stał sobie właśnie radośnie na pokładzie statku, w milczeniu podziwiając ładne efekty graficzne, gdy ogromna fala przelała się przez ekran i tyle go widziałem. No więc właśnie, chodząc po otwartych przestrzeniach, należy często chwytać się za solidnie przyspawane ramy lub sznury, gdyż Hansen nie oprze się kilkuset galonom wody wylanych mu na głowę. Innym, dość ważnym elementem będzie kondycja pana ratownika.

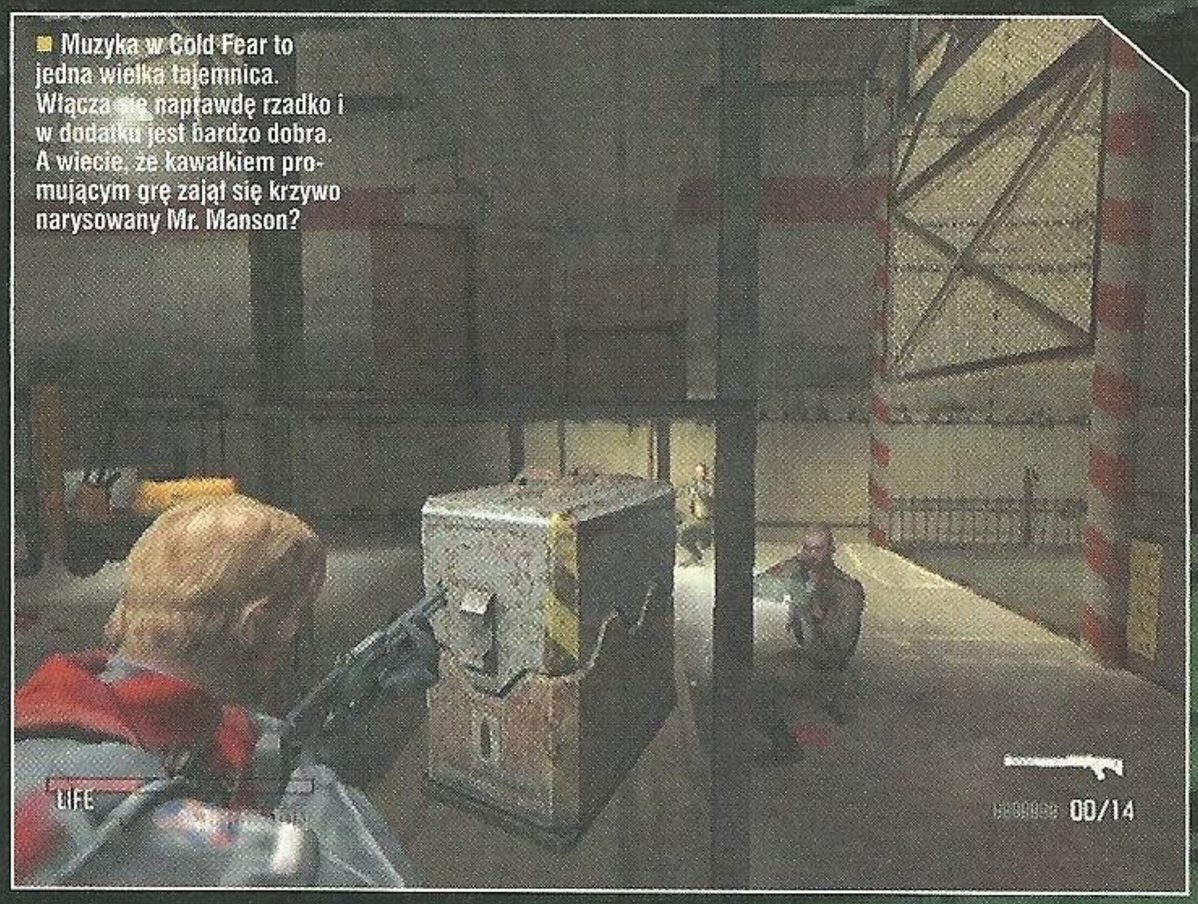
Jeśli przebiegniecie kilkadziesiąt metrów, bądź weźmiecie na siebie kilka uderzeń fali, wytrzymałość Hansena drastycznie się obniży, a kiedy jej wskaźnik wyschnie, Tom będzie na tyle słaby, że przestanie biegać i straci zapał do walki z przeciwnikami. Przemyślcie to, zanim zakatujecie młodego blondasa jakąś szaloną gonitwą.

Mimo, iż załoga statku oficjalnie nie żyje, nie przeszkadza jej to w polowaniu na ocalałego bohatera. Przeciwnikami nie będą tym razem ani zombiaki, ani inne duchy. Na Waszej drodze staną ciała młodych, rosyjskich żołnierzy, w których dożywotnio zamieszkały pająkowate pasożyty. Powstrzymanie rosyjskich dzikusów nie będzie jednak łatwe. Jasne, po przyjęciu na korpus kilku kulek ślicznie rozpłaszczą się na ziemi, ale wystarczy chwila nieuwagi, aby ponownie z niej wstali. Najprostsze rozwiązanie to posłanie kulki w łeb, ale przy dość chaotycznym i mało precyzyjnym systemie celowania nie będzie to takie łatwe. Oprócz zainfekowanej części załogi zaatakują nas również pozostali przy życiu najemnicy. Myślą przewodnią twórców było zaprojektowanie dzikich, toczących wściekłą pianę mutantów oraz żołnierzy, którzy w panice strze-



Rosyjskich umarlaków nie brakuje. Co gorsza, można ich powstrzymać wyłącznie strzałem w łeb, co i tak nie powstrzymuje ich od licznych respawnów. Powyżej możecie podziwiać Hansena, który zdał sobie sprawę z sytuacji, w jakiej się znalazł.





■ Muzyka w Cold Fear to jedna wielka tajemnica. Włącza się naprawdę rzadko i w dodatku jest bardzo dobra. A wiecie, ze kawałkiem promującym grę zajął się krzywo narysowany Mr. Manson?

lają do wszystkiego, co się rusza. Warto zwrócić uwagę na fakt, że przeciwnicy często ścierają się sami ze sobą. Niejednokrotnie wpadałem do pomieszczenia, w którym dwóch/trzech niedobitków odganiało się przed hordą zmutowanych furiatów. Wystarczył jeden strzał, aby uwaga wszystkich skupiła się na mnie, ale mogłem też w spokoju poczekać, aż konflikt po części rozwiąże się sam. Oprócz zainfekowanych potomków Iwana Groźnego, na Waszej drodze staną tłuste i elastyczne robale dość sprawnie poruszające się po ścianach i sufitach. Czy trudno pokonać zwierzyniec wystawiony przez Darkworks? Nie, wystarczy po prostu uważnie przyglądać się pomieszczeniom i szukać kanistrów z łatwopalnymi substancjami. Taka eksplozja często rozwiąże nie jeden, a kilka wolno sunących problemów. Jeśli jednak z jakichś powodów zostaniecie złapani przez potworka, włączy się krótka animacja tarmoszenia i wymiany uchwytów (podobnie, jak w Resident Evil 4). Dynamicznie pukając w kółko na padzie powodujecie, że Tom zacznie się wyrywać, natomiast przyduszając w odpowiednim momencie pewną kombinację przycisków, zobaczycie, jak Hansen zatapia swą spluwę w ustach przeciwnika i pociąga za spust. Piękna i bardzo widowiskowa sprawa. Problem przeciwników jest taki, że nagminnie się powtarzają, co po kilku godzinach grania doprowadza do totalnego obrzydzenia. Ileż można patrzeć na te łyse głowy i kamienny wyraz twarzy? Czy na statku płynął jeden mężczyzna w towarzystwie zastępów swych duplikatów? Sprawy nie rozwiązuje nawet Anna, ocalała córka kapitana, która przyłączy się do Hansena pełniąc zaszczytną rolę bycia porywaną.

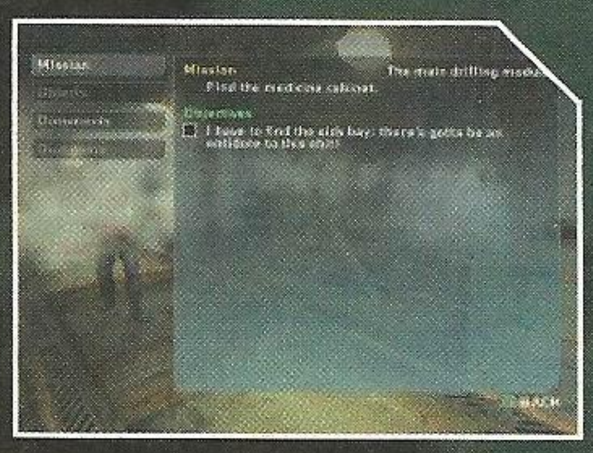
Straszny Film

Czy **Cold Fear** jest straszny? Nie, nie jest. To najzwyklejsza na świecie strzelanina, w dodatku, nienajlepiej wykonana. Jeśli to miał być horror, to zabrakło w nim zaskakujących, podnoszących tętno momentów. Choć niektóre akcje są niezłe. Jak choćby ta, w której jakaś potworna siła próbuje wyważyć od środka solidnie zaklinowane drzwi. Hansen może uciekać, gdzie pieprz rośnie, ale może też zaczekać i przekonać się, co wylezie ze środka. Podobnych momentów jest jednak na tyle mało, że zwyczajnie o nich zapomniałem. Natomiast to, czego tej grze nie brakuje, to ohydny backtracking! Kochani, bez przesady. Jeśli uważacie, że seria Resident Evil to mistrzyni biegania po własnych śladach, pora zrewidować poglądy. W **Cold Fear** jedną miejscówkę miniecie kilka/kilkanaście razy, co samą grę czyni momentami irytującą. Z drugiej strony rozumiem ten zabieg – statek i platforma wiertnicza to dość ograniczone przestrzenie i aby wydłużyć czas zabawy trzeba jednak zmusić graczy do błądzenia i opętańczego przetrząsania zakamarków w poszukiwaniu rozmaitych drobiazgów. Aha, o ile otwarte przestrzenie są świetne i klimatycznie wykonane, tak wnętrza kabin i pomieszczenia na platformie wiertniczej zwyczajnie dobija sterylność i monotonia. Rozumiem, że po zobaczeniu w akcji RE4 już nic nie będzie tak piękne i artystyczne, ale bez przesady – niektóre etapy w **Cold Fear** wyglądają jak równo ułożone konstrukcje z kart. Niecekawie. Inna sprawa, że strzelając do mutantów kompletnie nie czułem powera dzierżonej w łapach broni. Sprawa wygląda identycznie, jak w recenzowanym w tym miesiącu Punisherze – po prostu naciskam spust i widzę, jak przeciwnik pada na ziemię bryzgając krwią. I tu już nieważne, czy używam AK-47, shotguna, MP5, czy wyrzutni granatów. Strzelająca fuzja nie wywołuje ani odrzutu, ani drgania kadru, ani też specjalnych emocji. RE4 i DMC3 pozostają na tym polu absolutnym wzorem do naśladowania. W tamtych grach czuję, że sieję spustoszenie. **Cold Fear** tego nie ma.
Ciężko ocenić **Cold Fear**, zarówno pod względem oprawy, jak i spełnianej przez grę roli. Może tak – produkt Darkworks jest prześliczny, jednak pod warunkiem, że nie wejdziecie pod pokład statku i nie zajrzycie do żadnego z pomieszczeń na platformie wiertniczej. Bo tam sprawy wyglądają nieco inaczej. Jako horror, gra wypada dość kiepsko, sprawdza się natomiast naprawdę nieźle, jako shooter. Czasem wkrada się monotonia, zwłaszcza, gdy człowiek biega kilka razy w tych samych miejscach i błądzi po omacku w poszukiwaniu maleńkich elementów. Tu nie ma rozwiązywania zagadek. **Cold Fear** to czyszczenie sobie karabinem drogi od jednego klucza do drugiego. Bardzo podobały mi się filmowe motywy muzyczne, ale do dziś nie wiem, czemu pojawiały się tak rzadko. Jeśli to strzelanka – zabrakło w niej mocy, jeśli horror – zabrakło strachu. Gra się przyjemnie, ale z ciągłym poczuciem niedosytu.

Matt ■ ■

DUSZA NA RAMIENIU

Bez obaw. Nie będzie to sadystyczne przyrównywanie Resident Evil 4 do Cold Fear, a jedynie ciekawa zależność. Obie gry charakteryzują się podobnym systemem celowania, w którym kamera podczas strzału zajmuje miejsce nad prawym ramieniem. W obu też wodzenie laserowym celownikiem po otoczeniu sprawia nieco trudności – wszak analogowa gałka nie oferuje tej samej precyzji, co pecetowa mysz. W RE4 łatwiej jednak trafić do nadbiegających pokrak, ba, przy odrobinie treningu można też zestrzelić nadlatujące noże i widelce. System celowania w Cold Fear do końca pozostanie jednak chaotyczny, a trafienie w pojawiającego się znikąd zmutowanego ruska będzie już sprawą losową. Lepsze jest szybka ucieczka, w zamian za niewielką ilość odebranej przez niego energii.



PS2 | Xbox — Pamiętam czasy, gdy Darkworks straszyli intensywniej!

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Darkworks
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Internet

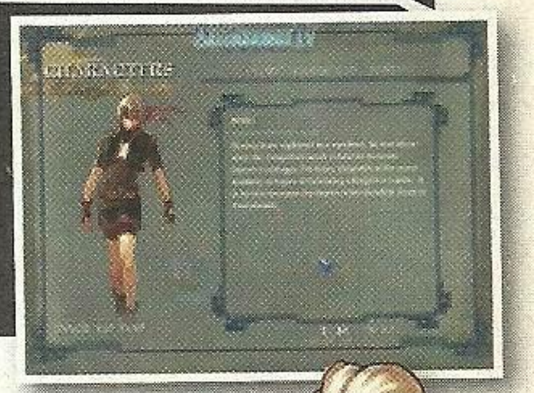
7.1

- **Dobre:** Niezłe mechanizmy rozgrywki, niekiepski scenariusz, wiele minigier.
- **Złe:** MASA losowych potyczek, beznadziejnie nudny system podróżowania.
- **Brzydkie:** Niemal wszystko prezentuje się tu gorzej niż w Suikoden III.

"Now, bend over..."

FAJNA STRONA

W Suikoden IV znalazło się całe mnóstwo minigier, które znacznie urozmaicają rozgrywkę. Na oficjalnej stronie gry również można pobawić się w układanie suikodenowych puzzli, a nawet wziąć udział w bitwie morskiej (gra w statki). To wszystko plus nieco informacji i materiałów z gry znajdziecie na [www.konami.com/gs/suikoden4/official/flash/index.html].



SUIKODEN IV

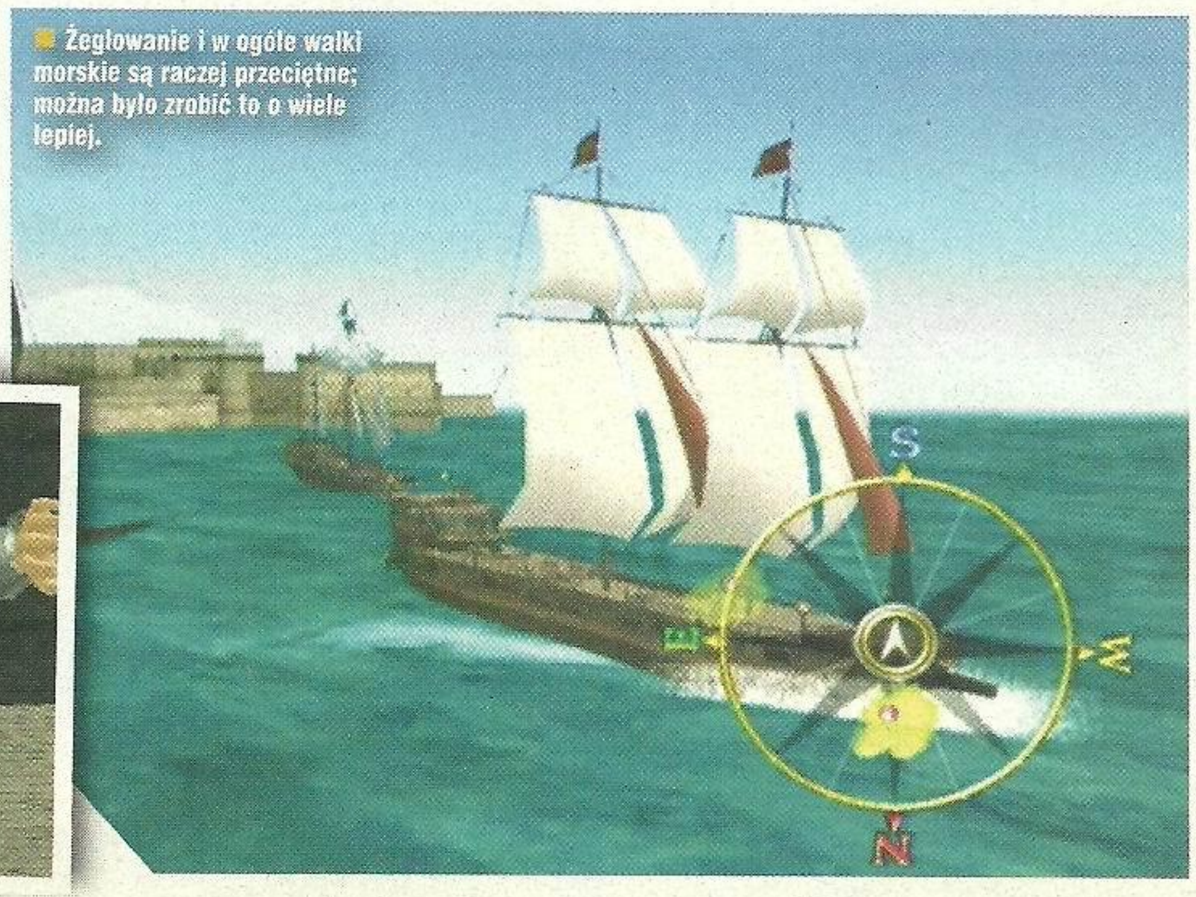
CZY DOBRZY LUDZIE SĄ NUDNI? DLACZEGO KOBIETY KOCHAJĄ BANDYTÓW I BRUTALI?

Na te i inne pytania może z pewnością pomóc odpowiedzieć ekipa Konami! Czemu tak sądzę? Myślami jestem przy czwartym Suikodenie. Grając w część trzecią jakoś specjalnie nie zauważyłem, by mą drużynę wypełniali zbrodniarze, zabójcy, szpiedzy, skazańcy, piraci i złodzieje. Tym razem indywiduów tego właśnie autoramentu wśród stu ośmiu Gwiazd Przeznaczenia znajdziecie aż nadto. Nie uważam wcale, że to źle – dzięki nim bywa interesująco. Jednakże zastanawia mnie, czy pomysł wrzucenia ich do gry autorzy mieli od początku, czy zrodził się by nieco podreperować grę w myśl zasady, że towar wypełniony złem spodoba się bardziej i sprzeda lepiej? Polemika jest jałowa, więc zostawiam dalsze spekulacje. Przyjrzyjcie się faktom.

W **Suikoden IV** fabuła nie jest niczym szczególnie wyszukanym. Pewnym urozmaiceniem będzie z pewnością fakt, iż większa część akcji rozgrywa się na morzu lub w nadmorskich okolicach. Porty, wyspy i tym podobne miejsca są niezwykle wdzięcznymi arenami dla bohaterskich wyczynów i szalonych przygód. Nie spodziewajcie się jednak „Piratów z Karaibów" – **Suikoden IV** oferuje zgoła inne klimaty, ze wszech miar podobne do tych, jakie bawiły graczy podczas obcowania z poprzednimi częściami – opowieść o wojnie, polityce i przyjaźni oraz uczuciach. Główny bohater w dzieciństwie został adoptowany przez pewnego lorda i wychowywany wraz z jego synem (imieniem Snowe – chłopak ma świetnie wyreżyserowany charakter), by zostać rycerzem. Młodzian w dniu rozpoczęcia przygody zostaje mianowany, by służyć u boku wielu innych młodych adeptów. Głównym motorem napędowym rozgrywki staje się tajemniczy run (Rune of Punishment), którego potęgę przewyższa jedynie jego tajemniczość, zaś konieczność odnalezienia i uporania się ze wszystkim, co z nim związane będzie priorytetowym zadaniem bohaterów gry.

Sam sposób narracji w **Suikoden IV** jest dla mnie nieco zbyt chaotyczny. Z wielu rozmów nie wynika wiele, a mimo to ich skutki determinują kolejne wydarzenia, co potrafi wprowadzić sporo zamieszania i mocno zamotać w głowie gracza. Na szczęście scenariusz z czasem „rośnie w siłę" i staje się bardziej interesujący. Nie jest to jednak z pewnością gra dla wyznawców hitchcockowskiej zasady, iż dobry film (gra?) powinien zacząć się trzęsieniem ziemi, a potem napięcie powinno wzrastać. Tej panience trzeba dać nieco czasu na rozkręcenie się. Nie gwarantuję jednak, iż każdy gracz będzie równie usatysfakcjonowany. Zwroty akcji są dość mizerne i jest ich niewiele, choć w paru miejscach gra potrafi pozytywnie zaskoczyć i uderzyć we właściwą strunę. Najbardziej brakuje mi w tym wszystkim naprawdę wyrazistych czarnych charakterów po „drugiej stronie barykady".

W czwartej odsłonie serii Suikoden autorzy zarzucili wiele interesujących patentów. Nie ma już całkiem nowatorskiego Trinity Sight System, który pozwalał przebić się przez grę trzema różnymi postaciami, by poznać ją z różnych punktów widzenia, z możliwością wpływania poczynaniami jednego bohatera na losy pozostałej dwójki. Tym razem bohater jest tylko jeden (imię nadaje gracz). Także podczas walk od razu widać zmiany, niekoniecznie na lepsze. Zamiast z sześciu postaci będzie można korzystać maksymalnie z czterech (lecz kontroluje się je osobno, nie w parach). Nie ma tylnych i przednich rzędów, jeśli chodzi o ustawienie na polu bitwy. Czarodziejskich runów też jest dużo mniej niż w poprzednich częściach. Pozostał combo-system pozwalający na wykonywanie łączonych ataków. Dobrym pomysłem jest też silny atak (Rush), którego użycie sieje niezłe spustoszenie. Wiele nerwów kosztowały mnie liczne walki z przeciwnikami, o których nasz bohater by się prawdopodobnie potykał, gdyby byli widoczni na ekranie w trybie eksploracji. Częstotliwość występowania pojedynków to naprawdę mocna przesada – walki zaskakują (z początku; później po prostu denerwują) w każdym mniej bezpiecznym rejonie gry (nawet w ślepej



Żeglowanie i w ogóle walki morskie są raczej przeciętne; można było zrobić to o wiele lepiej.

Większość kwestii wygłaszanych przez postacie jest czytana przez lektorów. Większość - a więc nie wszystkie.

Po zaborczaniu na statek niebieskie kurczakopawie nie spodziewały się oporu. Wyprowadziliśmy je z błędu...

uliczce, gdzie wielu przeciwników się nie zmieści) co kilka, maksimum kilkanaście sekund. Na szczęście większość walk jest dość krótkich, a sprzyjają podnoszeniu poziomu doświadczenia postaci, co pozwala z kolejnymi gagatkami uporać się jeszcze szybciej, w kilka sekund, jednym ciosem. Ale trzeba to robić masowo i już!

System gry wymaga od gracza, by już na wstępie nauczył się technik walki morskiej (z użyciem statków uzbrojonych w działa), odpowiedniego doboru załogi i paru innych parametrów (określających na przykład stosunek siły rażenia do mobilności). Podobnie jak w przypadku standardowych potyczek, nie jest to specjalnie trudne. Perfekcyjne opanowanie podstaw średnio doświadczonemu w świecie erpegów graczowi zajmie kilkanaście minut, a dalsze postępy przyjdą niezauważalnie, już podczas właściwej gry. Co ciekawe, także tutaj liczba statków możliwych do pokierowania jednocześnie zamyka się w czterech sztukach. W związku z tym nie nastawiajcie się na ogromne morskie batalie pośród rwących fal. Należy w tym miejscu także zaznaczyć, iż tak poetycko określane przeze mnie „morskie walki" wyglądają na ekranie dość schematycznie. Okręt porusza się po wyznaczonych polach niczym po szachownicy, ustawia się bokiem do oddania strzału, pojawia się animacja ataku, pocisk dosięga celu (bądź nie – to zależy od przypisanych doń runów, a działa na zasadzie „papier- nożyce-kamień", z tym, że różnych runów jest pięć), przeciwnik tonie lub posyła na dno statek gracza. Oto w skrócie cała filozofia i choć taka zabawa potrafi przynieść frajdę, nie zamierzam tu nic koloryzować.

A przydałoby się chyba, bym dodał grze nieco rumieńców i – choć zmierziła mnie początkowo bardzo – nie patrzył na nią tak surowym okiem. Jednakże oszukiwać Was nie zamierzam: grafika jest ogólnie słabsza niż w Suikodenie III (którego recenzowałem przecież już ponad rok temu!), a w grze nie zauważyłem nic, co mogłoby usprawiedliwiać podobne zagrywki ze strony producenta. Mimo to nie jest do końca źle, na przykład prerenderowane animacje są ładne i całkiem klimatyczne, lecz już otoczenie nie prezentuje się tak, jak powinno. Od gry wydanej w 2005 roku gracze z pewnością oczekują czegoś więcej. Podobnie ja oczekuję czegoś więcej, szczególnie od takiej firmy jak Konami, bo wiem, że oni potrafią. **Suikoden IV** nie dorasta takiemu Final Fantasy X (a więc dość starej już grze) do pięt poziomem wykonania. Tekstury są po prostu biedne (w najlepsze zostały „ubrane" większe potwory), architektura i budowa etapów dość prosta (brakuje też detali), animacje ruchów postaci żałosne (to jakaś zmora – tym razem biegają jak kukiełki!), a ruchy mimiczne twarzy (jeśli można tak to ładnie nazwać, bo ograniczają się do ruchu ust, brwi i mrugnięć) przynoszą wstyd autorom gry. Jak na grę traktującą o morzu przystało woda wygląda całkiem dobrze – może poza ząbkowaną linią horyzontu... Wiem, złośliwy jestem. Bardzo ładne są ręcznie rysowane twarze bohaterów przedstawiane na dole ekranu przy wypowiedziach. Ogólnie rzecz biorąc tego rodzaju elementy wypadają najlepiej, co sprawia, iż fani zatęsknią za dwuwymiarowymi prekursorami, prezentującymi się przecież w całości tak ślicznie. Wdzięczny jestem autorom chociaż za wyraźną mapę (którą można powiększyć na cały ekran) oraz możliwość rozejrzenia się w trybie fpp.

Podobnie jak w części trzeciej, mamy tu do czynienia z bardzo nierównym poziomem wykonania oprawy audio. Ucieszy z pewnością obecność dubbingu, którego nawet w „trójce" nie było. Teraz jest; większość ważniejszych (należących do głównej linii scenariusza) kwestii jest czytanych przez lektorów, przez co gra nie wydaje się tak „niema"... Jeśli jednak wepchnięcie na DVD tych wszystkich dialogów gracze mają okupić ponad dwukrotnym zredukowaniem czasu gry w stosunku do Suikodena III (który był notabene ogromny), to ja jestem przeciw. Niestety, niczyje żale już nic w tej materii nie zmienią i trzydzieści godzin przygody oraz wplecionych w nią minigier plus zabawa w wyciskanie z gry ostatnich soków (jeśli ktoś postawi sobie za punkt honoru ukończenie jej na sto procent) musi graczom wystarczyć. Efekty dźwiękowe i muzyka nie wybijają się przez większość czasu ponad przeciętność, jedynie czasami, gdy ścieżka dźwiękowa wkracza na bardziej żwawe tory, można lepiej docenić jej walory.

Patrząc na sprawę oczami realisty wypada napisać, iż zeszłoroczny Nocturne czy najnowsze Shadow Hearts: Covenant (które, swoją drogą, właśnie ukazało się w Europie) prezentują się o klasę lepiej w kwestii oprawy, a Suikodenowi nie bardzo pomaga fakt, iż jest chyba pierwszym sensownym erpegiem w tym roku. Będzie słusznym wyborem dopiero po zapoznaniu się z wyżej wymienionymi. Nawet w przypadku – uwaga! – wielbicieli tej sagi. Dość nieudane (moim zdaniem) zmiany i parę denerwujących cech (choćby nudne żeglowanie czy upierdliwe walki „nawtykane" co kilka sekund) sprawiają, iż nawet oddanym fanom Suikodena zalecam podchodzenie do tej produkcji z należytą dozą ostrożności. W przeciwieństwie do części trzeciej nie jest to gra, którą każdy wielbiciel rpg powinien nabyć w ciemno.

Jednak jeśli najważniejsze tytuły tego gatunku macie już za sobą, a tęskno Wam do morskiej przygody i kilkudziesięciu godzin całkiem solidnego j-rpg'a, nie pozostaje mi nic innego, jak mimo wszystko polecić wybór **Suikodena IV** – jest dobry, ale nie wybitny.

Oskar ■ ■

PlayStation 2 — Dobra. Ale brzydsza, krótsza i gorsza od poprzedniczki.

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.5

POCKET

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Znamy już europejski termin premiery Nintendo DS (i cenę, a zresztą - co sprytniejsze sklepy przyjmują już zamówienia przedpremierowe) oraz amerykańską datę dla PSP. I jeśli wszystko będzie układać się tak, jak do tej pory, w Europie kieszonsolka Sony może być blisko dwukrotnie droższa od konurenta ze stajni Nintendo. Jak potoczą się losy tej pasjonującej batalii? Niebawem się o tym przekonamy. Tymczasem garść świeżych newsów z frontu... [N+ Pocket Crew]

GAMEBOY ADVANCE

▷ Pogromca PSP nadchodzi?

PlayBoy radzi sobie bardzo dobrze w Japonii, więc Ninny zaczęło powoli mruczeć coś na temat następcy GBA. W każdym razie nie jest to nic oficjalnego, ale plotki podobno pochodzą od ludzi pracujących w Nintendo. Wedle tych informacji Game Boy Evolution zostanie zaprezentowany w jakiś sposób już na najbliższej wystawie E3. Tak, jak niemal każdy się spodziewał, nie przewiduje się w nim niestandardowych rozwiązań pokroju touch screena – będzie to bezpośredni konkurent dla PSP. Ma być naturalnie mocniejszy od maszyny Sony, choć trudno by mówiono coś innego. Plotka głosi, że nośnikiem będą karty SD o potężnej objętości 4GB. Jak na razie do tych informacji trzeba podchodzić z dystansem, choć nie wątpimy, że Nintendo dłubie przy kolejnym Game Boy'u. Cóż, czyżby na E3 pojawiły się cztery nowe platformy, a nie „tylko" trzy?

▷ Nie tylko na NDS!

Wraz z początkiem lutego Ubisoft poinformowało, że pracuje nad kolejną platformówką z Raymanem, tym razem dla GBA. Rayman: Hoodlum's Revenge wystartuje w bliżej nieokreślonym dniu marca tego roku. Do rąk graczy zostaną oddane dwie postacie; oprócz tytułowego bohatera pierwsze (drugie?) skrzypce zagra również Globox. Autorzy zapowiadają naturalnie nowe power-upy, choć ich nazwy (Super Speed, Fire Resistance) raczej nie wróżą niczego przełomowego. Co ciekawe, programiści zachwalają trójwymiarową grafikę, jaką udało im się wycisnąć z małej konsolki, oraz dynamiczną (!!!) kamerę. Szkoda, że nie wypuścili na potwierdzenie swoich słów żadnych screenów ani filmów. Jednak nie ma co przedwcześnie przekreślać tego tytułu.

▷ GBA rządzi w Europie

Wraz z końcem stycznia Nintendo of Europe poinformowało, że na Starym Kontynencie sprzedało już czternaście milionów konsol Game Boy Advance! Jednocześnie handheld był jednym z najbardziej pożądanych towarów podczas ostatniego okresu świątecznego. Tylko Anglicy przez ubiegły rok kupili milion tych kieszonsolek. Wypada tylko pogratulować NoE wyników, choć najbliższe dwanaście miesięcy na pewno nie będzie dla nich tak łatwe.

▷ Mali wojownicy

KOEI doi krowę, póki daje mleko i przymierza się do wydania Dynasty Warriors Advance. Nadal będzie to wesoła wyrzynka, jednak w trochę innym stylu. Nowością jest styl super deformed i grafika 2D, przez co gra nabrała jeszcze mniej poważnego charakteru. Developer zapowiada cztery rozbudowane tryby rozgrywki, dzięki czemu cartridge po dwóch dniach nie poleci na półkę.

Premiera już dwudziestego czwartego marca w Japonii. Co ciekawe, wydawcą jest samo Nintendo.

NINTENDO DS

▷ DS w Europie!

Zgodnie z zapowiedziami 27 stycznia w Paryżu odbyła się konferencja Nintendo poświęcona tylko i wyłącznie Nintendo DS. Firma hydraulika się przyłożyła, przyjechał sam Satoru Iwata, a wyrzeźbione w lodzie reklamy konsoli przyciągały oko. Ale przejdźmy do konkretów. NDS wystartuje w Europie prawie dwa tygodnie wcześniej niż podejrzewano, a dokładnie 11 marca 2005! Cena to 149 euro, czyli niespełna 600 zł (euro poniżej 4 zł i spada!), ale w Polsce może podskoczyć o kilkadziesiąt złotówek. Koszt gier to 29 lub 39 euro, zależnie od pozycji. Na starcie będziemy mogli wybierać z puli piętnastu tytułów. Nintendo dostarczy Super Mario 64 DS, Polarium, Pokemon Dash oraz Wario Ware Touched i naturalnie wbudowanego Picto Chata. Pozostałe tytuły to: Asphalt Urban GT, Mr Driller, Urbz: Sims in the City, Project Rub, Rayman DS, Spider-Man 2, Ping Pal, Robots, Tiger Woods PGA Tour 2005, Zoo Keeper. Do tego, podobnie jak Amerykanie, każdy wraz z konsolą otrzyma wersję demo Metroid Prime: Hunters, zatytułowaną First Hunt.

▷ NintendOnline

Na tej samej konferencji w Paryżu, Big 'N' ostatecznie potwierdziło plany wprowadzenia NDS do rozgrywki online. Już wcześniej informowaliśmy Was, że prawdopodobnie Final Fantasy: Crystal Chronicles DS będzie miało taką opcję. Wprawdzie Square-Enix nadal milczy, ale Nintendo zapowiedziało tryby online w nadchodzącym Mario Kart DS (trzeci kwartał 2005) oraz Castlevania DS (również trzeci kwartał 2005). Co do wyścigów z hydraulikiem wiemy już na pewno, że w multiplayerze zmierzy się do ośmiu graczy. Czekamy na rozwój wydarzeń!

▷ NDS dla wszystkich

Mimo, że nowy handheld jeszcze do Polski nie trafił, wiele osób postrzega go jako sprzęt wyłącznie dla dzieci. Być może rzeczywiście tak jest, jednak przeczą temu informacje, jakie wypuściło Nintendo of Japan. Szef public relation w NoJ oświadczył, że według ich kalkulacji aż 59% japońskich posiadaczy NDS ma ponad dziewiętnaście lat. Na dodatek 22% wszystkich DieSów kupiły kobiety! Ciekawe jak podobne statystyki wyglądałyby w Ameryce i Europie.

▷ Sakaguchi dla NDS!

Mniej więcej rok temu ojciec serii Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, opuścił Squaresoft (dziś Square-Enix) i założył własne studio, nazwane Mist Walker. Jednak dopiero niedawno ujawnił jakiekolwiek informacje na temat opracowywanego właśnie projektu. Tak więc nienazwana jeszcze gra została określona jako Simulation RPG (cokolwiek by to znaczyło) i trafi na Dual Screena. Prawdopodobnie będzie obsługiwała multiplayer dla czterech lub pięciu osób, a do sterowania użyjemy wyłącznie stylusa. Nie zaprezentowano żadnych screenów, jednak pierwsze artworki przypominają trochę Final Fantasy Tactics. Data premiery: nieznana.

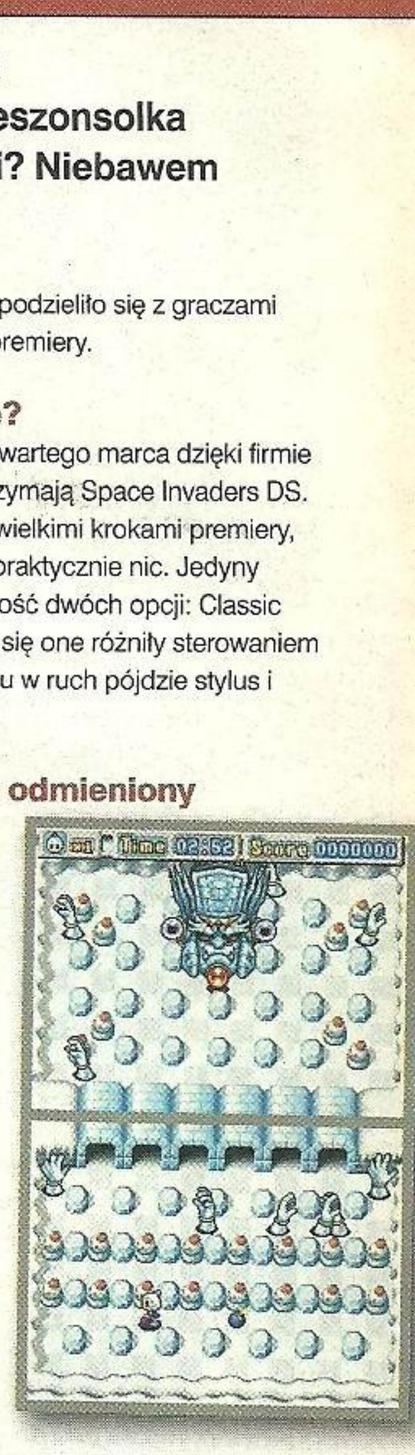
▷ Nietypowy mix

Również Konami postanowiło dołączyć do grona developerów piszących na DieSa. Jednak ich Dragon Booster, oparty o jakąś nieznaną nam kreskówkę, raczej nie ma szans na olbrzymi sukces. Ale od początku: ma to być połączenie wyścigów z bijatyką z naciskiem na ten pierwszy gatunek. Jak na razie potwierdzono tryb przygodowy oraz opcję Challange, jednak nie powinno zabraknąć też multiplayera. Niestety, Konami nie podzieliło się z graczami przewidywaną datą premiery.

▷ Co to będzie?

Już dwudziestego czwartego marca dzięki firmie Taito Japończycy otrzymają Space Invaders DS. Mimo zbliżającej się wielkimi krokami premiery, o grze nie wiadomo praktycznie nic. Jedyny pewny fakt, to obecność dwóch opcji: Classic oraz New-Age. Będą się one różniły sterowaniem – w drugim przypadku w ruch pójdzie stylus i touch screen.

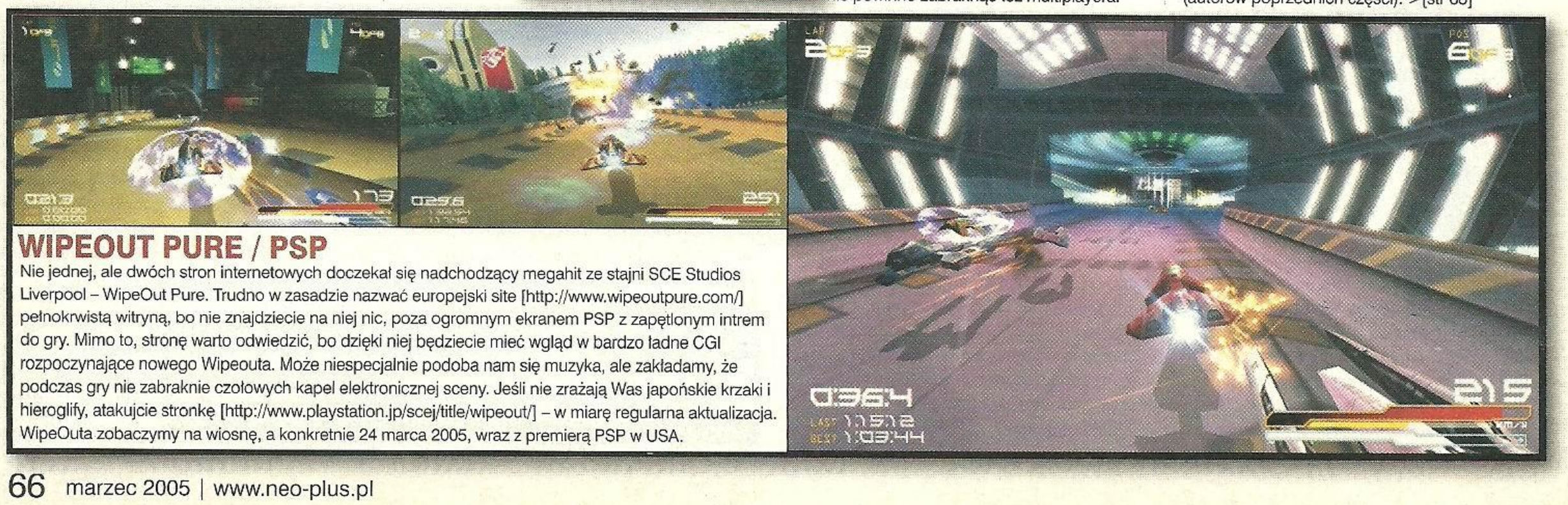
▷ Bomberman odmieniony



O tym, że wesoły chłopek z różowym pomponem na czapce zmierza na handhelda Nintendo wiemy już od czasu E3 2004. Na zaprezentowanej wówczas wersji oba ekrany prezentowały to samo, tylko że w grafice odpowiednio trój i dwuwymiarowej. Jednak na nowych screenshotach widać, że Hudson Soft odszedł od tego pomysłu. Teraz w zależności od planszy będzie to albo mapa plus wybór power-upów, albo dalsza część areny. Oczywiście nie zabraknie mini-gierek na touch screenie oraz wykorzystania mikrofonu, choć w tym wypadku nadal nie jest jasne w jaki sposób. W zabawie wieloosobowej weźmie udział do ośmiu graczy, co na pewno wpłynie korzystnie na miodność tej produkcji. Amerykanie Bombermana DS dostaną w marcu, my zapewne niewiele później.

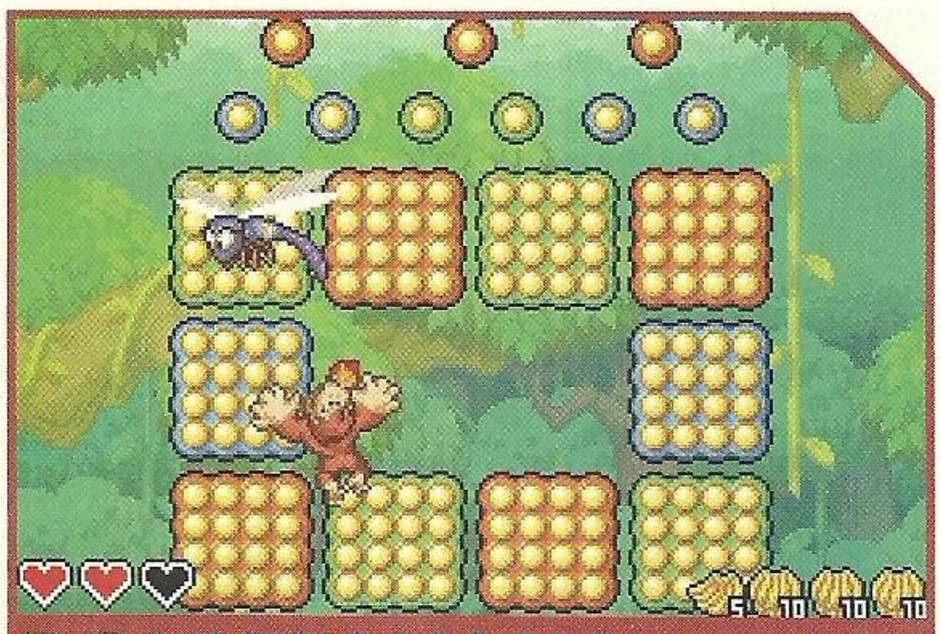
▷ Kolejne strategie

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że Advance Wars DS nie będzie jedyną strategią na handhelda Ninny w tym roku. Wprawdzie nie jest to jeszcze oficjalna wiadomość, ale wielce prawdopodobne jest, że na DieSa zmierza Age of Empire oraz Red Alert 3. Na tym drugim tytułem miałoby pracować Electronic Arts Pacific, w którym znalazła się część ekipy z Westwood (autorów poprzednich części). > [str 68]



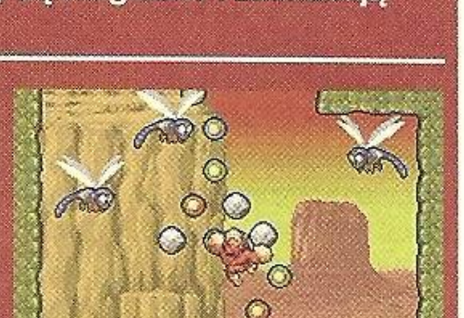
WIPEOUT PURE / PSP

Nie jednej, ale dwóch stron internetowych doczekał się nadchodzący megahit ze stajni SCE Studios Liverpool – WipeOut Pure. Trudno w zasadzie nazwać europejski site [http://www.wipeoutpure.com/] pełnokrwistą witryną, bo nie znajdziecie na niej nic, poza ogromnym ekranem PSP z zapętlonym intrem do gry. Mimo to, stronę warto odwiedzić, bo dzięki niej będziecie mieć wgląd w bardzo ładne CGI rozpoczynające nowego Wipeouta. Może niespecjalnie podoba nam się muzyka, ale zakładamy, że podczas gry nie zabraknie czołowych kapel elektronicznej sceny. Jeśli nie zrażają Was japońskie krzaki i hieroglify, atakujcie stronkę [http://www.playstation.jp/scej/title/wipeout/] – w miarę regularna aktualizacja. WipeOuta zobaczymy na wiosnę, a konkretnie 24 marca 2005, wraz z premierą PSP w USA.



DONKEY KONG King of Swing

Nowy platformer z Donkeyem na GCN, nowy platformer z Donkeyem na GBA. Obie gry są magiczne i zaskakują świeżymi pomysłami.



▷ Pomysł na nową grę z gorylem na Advance'a jest bardzo prosty, ale jednocześnie dający się zastosować na wiele różnych sposobów. W końcu naturalnym zajęciem każdej małpy jest huśtanie się na czym popadnie i przeskakiwanie z jednej rzeczy na drugą. I to właśnie dzieje się w King of Swing. Do sterowania używamy przede wszystkim spustów. Lewy odpowiada za zaciśnięcie lewej łapy goryla i analogicznie ma się sprawa z drugą kończyną. Wciśnięcie obu owocuje skokiem, jeśli bohater znajduje się na ziemi. W innym przypadku chwyta się kurczowo i zaczyna migać na czerwono. Oznacza to, że teraz może zniszczyć jakiś przedmiot lub przeciwnika. Jest to jedyny sposób i często wygodniej ominąć przeszkodę. Przytrzymanie któregoś ze spustów powoduje, że Donkey Kong złapie się kulki i zacznie obracać wokół niej. Puszczenie przycisku wystrzeli postać w odpowiednim kierunku. Kiedy znajdzie się już w powietrzu, mashowanie któregoś triggera koryguje lot bohatera. Przeskakując z kulki na kulkę, należy również zbierać banany. Ułatwiają one grę, a niekiedy są konieczne do zebrania bonusu czy wręcz ukończenia planszy. A to dlatego, że w każdej chwili można je wymienić na dłuższy skok bądź dodatkową porcję energii. I właściwie tyle, jeśli chodzi o system rozgrywki. Jednak to, jak ten pomysł został wykorzystany przez Nintendo, zasługuje na brawa. Przede wszystkim gra dostarcza mnóstwo radości. Wprawdzie można przejść level zachowawczo posuwając się naprzód, ale prawdziwą sztuką jest zabawa na pełnym biegu. Przy odrobinie wprawy da się przebyć planszę bez chwili przystanku w locie omijając przeciwników.

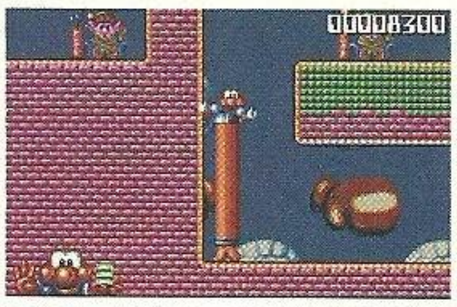
Kilka słów na temat dostępnych opcji. Główny tryb Adventure nie jest szczególnie prosty, jakby na to wskazywała kolorowa oprawa. Do tego dochodzi zestaw kilkunastu wyzwań w postaci wyścigów czy czegoś na wzór deathmatchu. Pojedynczy gracz może pokusić się o zdobywanie medali, ale opcje te przygotowano specjalnie do rozgrywki wieloosobowej. DK: King of Swing to gra nad wyraz oryginalna i pomysłowa. System rozgrywki bardzo przypadł mi do gustu, choć podchodzenie któryś raz do poziomu czasem potrafi sfrustrować. Wyjątkowo pocieszna nawet jak na Nintendo oprawa może niektórych zniechęcić, ale bardziej tolerancyjni powinni być zadowoleni. A gracze, którym spodobał się zręcznościowy Mario & Donkey Kong, mają na swojej liście kolejnego „must have". ■ ■

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Paon Corp.
- **Liczba graczy:** 1-4

8.7

James Pond: Codename Robocod

▷ Sympatyczny bohater platformówek, znany chyba wszystkim posiadaczom niezapomnianej Amigi, zawitał na przenośną konsolę. Fabuła nie należy do skomplikowanych, ale przecież nie o to tutaj chodzi. W każdym razie zły doktorek uwięził wszystkie świąteczne elfy z zamiarem wysadzenia ich w powietrze. No i zadaniem naszego rybopodobnego bohatera będzie je uwolnić i nakopać komu trzeba. W czasie gry, kiedy uratujemy takie pocieszne stworzenie (nawiasem bardzo przypomina Linka z pierwszych Zeld), wyskakuje liczba, która informuje gracza, ile jego kompanów pozostało jeszcze na planszy.



Dosyć ciekawie przedstawia się wachlarz ruchów Jamesa. Potrafi on naturalnie skakać, ale również zwijać się w kłębek oraz wydłużać swoje ciało niczym teleskop. Ta ostatnia umiejętność jest niezwykle przydatna, gdyż kiedy Pond dosięgnie jakieś płaskiej powierzchni, może się jej chwycić i w ten sposób się przemieszczać.

Codename Robocod jest dość nietypową platformówką, jak na dzisiejsze trendy. Po prostu zachował się w niej klimat z czasów Amisi. Zabawy jest całkiem sporo, ale nie polecałbym tej gry młodszym. Raczej weteranom zakochanym w poprzednich częściach, których nie odrzuci system kodów. ■ ■

- **Wydawca:** Play It
- **Producent:** Creature Lab.
- **Liczba graczy:** 1

7.2

Banjo Pilot

▷ Hehe. To już czwarta gra Rare na kieszonsolkę Nintendo, od kiedy przeszło w ręce Billa. Czyż to nie zabawna sytuacja? Pewnie, że tak. Tak samo jak ich najnowsza produkcja. Pomysł niezbyt oryginalny, ale na pewno chwytliwy. Postacie znane z uniwersum Banjo & Kazooie spotykają się w tak zwanym wyścigu kartów. Z tym, że za pojazdy robią małe samolociki.

To wprowadza odrobinę świeżości do rozgrywki – gracz nie manewruje jedynie prawo/lewo, ale także góra/dół. Z ciekawych pomysłów można jeszcze wymienić pojedynek z bossem na końcu każdego pucharu, na który składają się cztery wyścigi. Walka polega na przemian na ostrzeliwaniu wroga i unikaniu jego ataków, aż komuś energia pierwsza zjedzie do zera. Reszta gry nie odstaje od kanonu. Naturalnie na trasie porozstawiane są power-upy, ale ich zróżnicowane jest dość niewielkie. Do tego dochodzą nutki, których zebranie owocuje ciekawymi bonusami.

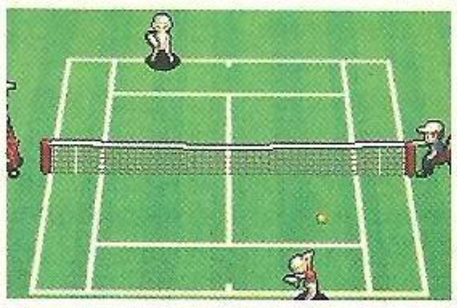
Oprawa Banjo Pilot wyciska sporo z procesorków GBA, choć mogłoby być jeszcze lepiej. Szczególnie pikseloza potrafi podrażnić narząd wzroku. Ale można to przeboleć. Wrażenie robią natomiast ruchome elementy na planszach, na przykład w postaci wyskakujących z wody orek. Krótko mówiąc: bardzo dobra pozycja, choć nie odkrywcza. ■ ■

- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Rareware
- **Liczba graczy:** 1-4

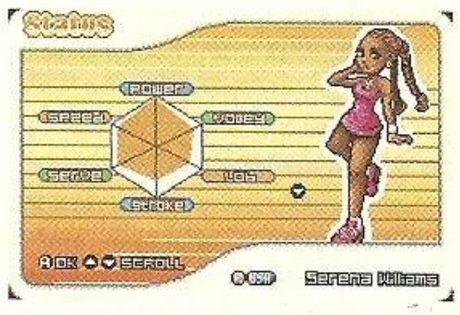
8.2

WTA Tour Tennis

▷ Nieczęsto gościmy w Pocket Worldzie gry sportowe, a tym bardziej traktujące o tenisie. Konami postanowiło to zmienić i wyszło im to, trzeba przyznać, nienajgorzej. Grafika jest utrzymana w kreskówkowym stylu, co by nie przeciążać za bardzo obwodów konsoli, jednak prezentuje się całkiem przyjemnie. Kolory są żywe, postacie nieźle animowane i wszystko sprawia przynajmniej dobre wrażenie. W grze znalazło się około dwudziestu tenisistek i nie ma tu mowy o zmyślonych nazwiskach – wszystko na licencji WTA. Naturalnie opisano zawodniczki kilkoma parametrami, takimi jak siła, szybkość, umiejętność serwowania i tym podobne. Dodatkowo można sobie przeczytać kilka zdań na temat każdej z nich.



Sterowanie jest niezwykle proste. Opiera się na kierunkach i dwóch przyciskach, ale praktycznie używa się niemal wyłącznie jednego. Jednak gra wymaga dobrego wyczucia, dotyczy do głównie serwu i ścinania, ale nietrudno o machnięcie się i przy prostej piłce. Niekiedy trudno też dokładnie ustalić, gdzie się znajduje ów kulisty przedmiot – są drobne problemy w perspektywą. Trzeba przyznać, że potrafi to zirytować. Mimo to gra się całkiem przyjemnie i długo. Miłośnicy tego sportu nie powinni się dłużej zastanawiać. ■ ■

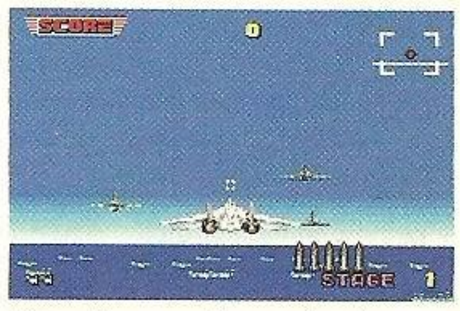


- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami
- **Liczba graczy:** 1-4

7.0

Sega Arcade Gallery

▷ Na zestaw największych hitów Segi z lat osiemdziesiątych (to już niemal prehistoria) złożyły się cztery pozycje. Pierwszą jest After Burner, gdzie gracz zasiada za sterami wojskowego odrzutowca, by przebić się przez dwadzieścia leveli usianych najróżniejszymi odmianami wrogich pojazdów. OutRun znają chyba wszyscy, zwłaszcza posiadacze Xboxa, którzy niedawno mieli okazję raczyć się sequelem. Czerwone Ferrari i blond lalunia na siedzeniu pasażera to znak rozpoznawczy tej gry. Jeśli gracz nie dojedzie w określonym czasie do kolejnego checkpointa, przegrywa. Podobny cel przyświeca w Super Hang-On, trzeciej grze, jaka znalazła się na cartridge'u. Jednak tutaj główną rolę grają motocykle. Do tego dochodzą oczywiście nowe trasy oraz opcja turbo, która urozmaica nieco rozgrywkę. Ostatnią, a jednocześnie najstarszą pozycją składanki jest Space Harrier, druga gra Yu Suzukiego. Jest to nietypowy shooter, gdzie gracz wciela się jasnowłosego, wyposażonego w jetpack chłopca i prze przed siebie, prując do licznych wrogów.



Wszystkie gry są konwersjami z automatów, a nie starych konsol Segi, przez co brak jest niektórych opcji i bonusów. Mimo to zestaw ma sporą wartość kolekcjonerską i na pewno kilka osób może się na niego skusić. ■ ■

- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Sega
- **Liczba graczy:** 1

6.0

▷ Zagubieni w błękicie

Grę w klimatach Robinsona Cruzoe postanowiło zaserwować nam Konami. Lost in Blue to ich nowa propozycja dla NDS, której założenia przypominają trochę osławione ICO na PS2. Gracz pokieruje nastoletnim chłopakiem, którym rozbił się na tropikalnej wyspie. Szybko okaże się, że trafiła na nią również pewna dziewczyna, którą od tej chwili będzie trzeba się opiekować. Gatunek Lost in Blue można określić jako „survival adventure", gdyż oprócz zadań zręcznościowych gracz będzie musiał się zatroszczyć również o jedzenie, picie i inne (khem, khem...) potrzeby bohaterów. W tym celu konieczne będzie uprawianie zbieractwa i łowiectwa. Jak na razie tytuł zapowiada się dość intrygująco, ale Konami nie podzieliło się jeszcze datą premiery.

▷ Nikomu nie przepuszczą!

Mowa o Electronic Arts. Ogłosili oni, że Need for Speed Underground 2 trafi również na Dual Screena. Z nowości dojdzie odpalanie boosta za pomocą touch screena, projektowanie stylusem swoich własnych artów na auta oraz bezprzewodowy multiplayer dla czterech osób. Co ciekawe, nie wiadomo jeszcze, jaki tytuł będzie nosiła gra. EA mówi zarówno o NFSU2 jak i NFSU2 DS, a Nintendo utrzymuje nazwę NFSU Rivals.

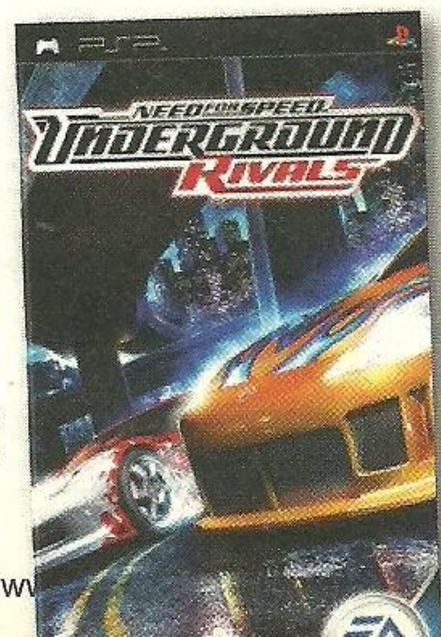
PSP

▷ PSP śpi z rybami

Don Corleone składa propozycję nie do odrzucenia przenośnej konsolce Sony. Jak poinformowało japońskie Famitsu, Electronic Arts zamierza wydać The Godfather nie tylko na PS2, Xboxa i PC, ale również na PlayStation Portable. Posiadacze przenośnego cacka także będą mieli zatem okazję zapracować na szacunek i uznanie rodziny Corleone, biorąc udział w szeregu misji wyznaczonych przez cyfrowego Marlone'a Brando. Najfajniej zapowiada się swoboda w sposobie wykonywania zleceń – znajdzie się tu miejsce na brutalność i łagodną dyplomację. Sporo dowiedzieliście się o Godfatherze czytając specjał z zeszłego miesiąca. Wiadomość o tym, że z czasem wsadzicie go także do kieszeni brzmi naprawdę kusząco.

▷ Amerykański optymizm

Premiera PlayStation Portable na terenie Stanów Zjednoczonych i Kanady odbędzie się w dniu 24 marca, a więc za mniej więcej miesiąc. Cena PSP wyniesie odpowiednio 249 dolarów amerykańskich i 299.99 kanadyjskich. Dopiero amerykański start systemu pokaże światu, jak powinien wyglądać dobrze przygotowany Value Pack – oprócz Memory Stick Duo 32MB, słuchawek, zasilacza, smyczy, saszetki i szmatki do czyszczenia sprzętu, znajdzie się tam również dysk UMD z trailerami filmów, muzyką i nieinteraktywnymi demami gier. To nie wszystko – pierwszy milion PSP'ków sprzedawany będzie wraz z pełną wersją filmu Spider-Man 2, oczywiście na dodatkowym dysku UMD. Jedno jest pewne – PSP w dniu amerykańskiej premiery otrzyma więcej, niż pięć grywalnych tytułów, w związku z czym nie grozi mu sytuacja znana japońskim kupcom. Jakie to będą gry? Zerknijcie na poniższą listę tytułów wraz z wydawcami i już teraz odznaczcie mazakiem pozycje, za którymi obowiązkowo rozejrzy się wujek lub ciocia.



Ape Escape: On the Loose (SCEA)
ATV Offroad Fury: Blazin' Trails (SCEA)
Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower (Capcom)
Dynasty Warriors (KOEI)
FIFA 2005 (EA)
Gretzky NHL (SCEA)
Lumines (Ubisoft)
Metal Gear Ac!d (Konami)
MLB (SCEA)
MVP Baseball (EA)
NBA (SCEA)
NBA Street Showdown (EA)
Need for Speed Underground: Rivals (EA)
NFL Street 2 Unleashed (EA)
Rengoku: Tower of Purgatory (Konami)
Ridge Racer (Namco)
Smartbomb (Eidos Interactive)
Spider-Man 2 (Activision)
Tiger Woods PGA Tour (EA)
Tony Hawk's Underground 2 Remix (Activision)
Twisted Metal: Head On (SCEA)
Untold Legends: Brotherhood of the Blade (Sony Online Entertainment)
WipeOut Pure (SCEA)
World Tour Soccer (SCEA)

Ktoś jeszcze nie chce tej konsoli?

▷ Europejski pesymizm

A na Starym Kontynencie ponownie powiało chłodem. Zapowiadana na 31 marca premiera uległa przesunięciu, a konsola nie ukaże się wcześniej, niż pod koniec czerwca. Masakra. Skąd to opóźnienie? Kenichi Fukunaga, wiceprezes Sony Computer Entertainment wyjaśnia, iż firma ma ogromne trudności z hurtową dostawą procesorów do PSP. Opóźnienie natomiast ma związek z tym, że 24 marca (tydzień przed pierwotną datą premiery w Europie) Sony ma zamiar wpompować w amerykański rynek blisko milion konsol i na bank nie wyrobi się z planowanym startem systemu na Starym Kontynencie. Być może tak długi czas oczekiwania wynagrodzony zostanie nam jakimś fajnym bundle packiem.

▷ Wysyp filmów na UMD

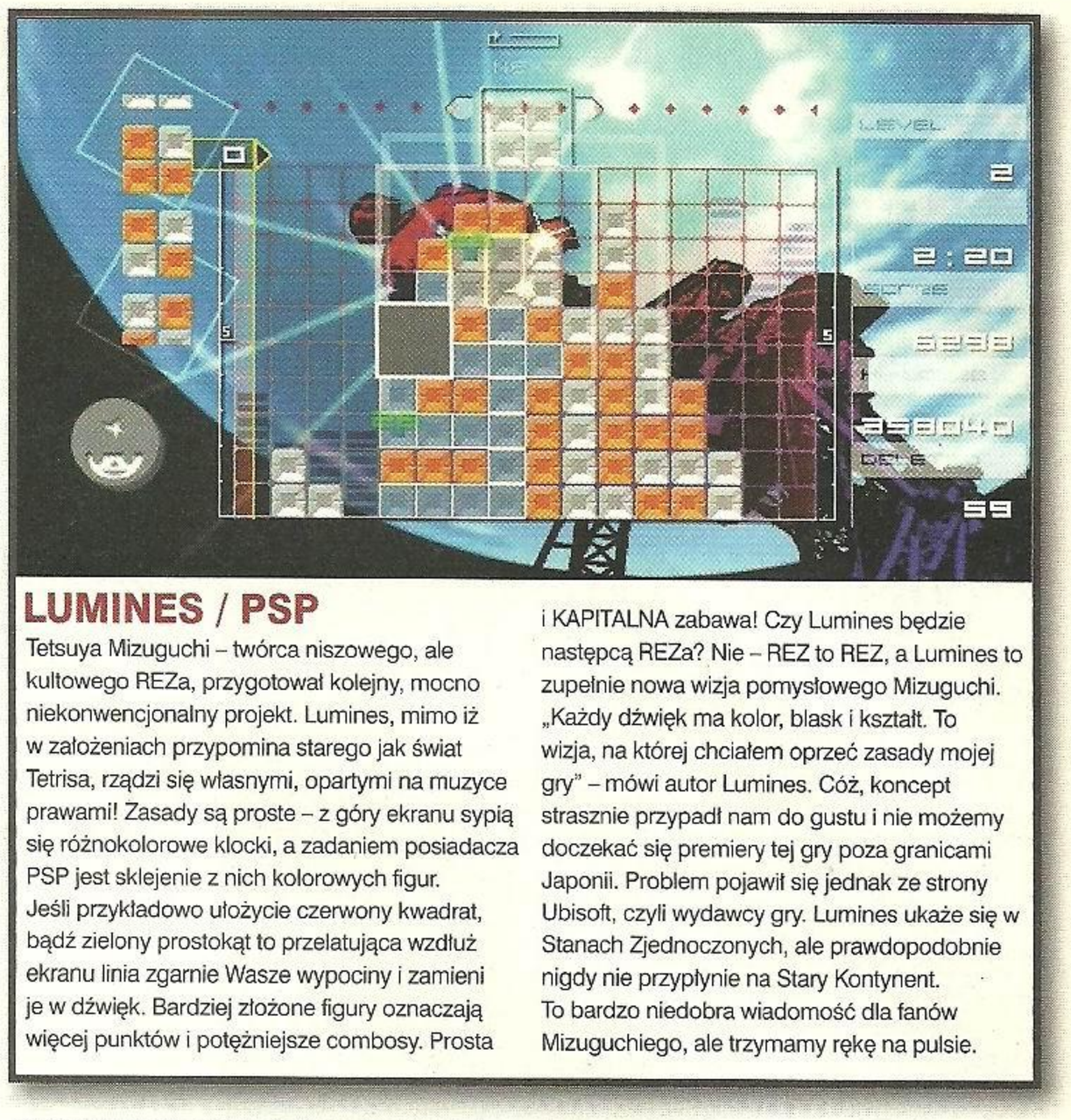
Pierwszym pełnometrażowym filmem, jaki pojawi się na nowym nośniku Sony będzie *Spider-Man 2*, rozdawany w formie bonusu wraz z pierwszym milionem konsol PSP w Stanach Zjednoczonych. 19 kwietnia, a więc w niecałe cztery tygodnie po amerykańskiej premierze konsoli, Sony wypluje na rynek takie filmy, jak *xXx*, *Hellboy*, *Resident Evil 2: Apocalypse*, *Once Upon A Time in Mexico* oraz *House of the Flying Daggers*. Nieźle. Sprawę pilnie obserwują japońscy wydawcy i już przymierzają się do sprzedawania na UMD pokaźnych bibliotek filmów anime. Niestety, w dalszym ciągu nie znamy daty premiery *Final Fantasy VII: Advent Children*, które pierwotnie miało ukazać się na nośniku UMD jako „exclusive". Japoński oddział Sony podał również ceny, po jakich sprzedawane będę filmy w nowym formacie. Mowa jest o przedziale między 3800 a 3980 jenów, czyli maksymalnie 40 dolarów. Drogo, kurna, drogo, ciekawe po ile będą schodzić w Europie?

▷ Moda na puzzle?

Po totalnej porażce, jaka spotkała Tomb Raider: Angel of Darkness, Core Design obrało inną drogę. Wynikiem ich najnowszych przemyśleń będzie Smart Bomb, kolorowe puzzle akcji, w którym należy rozbrajać coraz bardziej skomplikowane zapalniki. Smart Bomb znajduje się w ostatniej fazie programowania i powinien towarzyszyć konsoli PSP podczas europejskiej premiery (kiedykolwiek miałoby to nastąpić). Zasady gry będą banalne. Odpowiednio manipulując poszczególnymi obwodami należy w wyznaczonym czasie dopchać się do jądra zapalnika i wyłączyć go. Samotni posiadacze PSP pobawią się trybem Arcade i Challenge, natomiast grupy zapaleńców odpalą sobie kilka sieciowych rozgrywek w multiplayerze.

▷ MediEvil is coming!

Groteskowa platformówka tpp, w której główną rolę zagra martwy Sir Daniel Fortesque już na obecnym poziomie prac wygląda znacznie lepiej, niż dawno temu na PS one. Nadal jednak możemy liczyć na solidną dawkę siekania mieczem i masę szczegółowych poziomów (jak choćby statek widmo) do przebiegnięcia na kościstych nóżkach. W trakcie wędrówki znajdziecie mnóstwo broni, od maczug, poprzez długie włócznie, aż po ostre miecze. To dobrze, bo wykręconych i równie martwych przeciwników na pewno nie zabraknie. MediEvil to jedna z tych platformówek, które szperających po wszystkich kątach graczy chętnie nagradzają sekretnymi lokacjami i bonusami. Tylko w taki sposób dokopiecie się ciekawych bonusów i minigier. Jedną z dodatkowych zabaw będzie Carnival level, a więc miejsce, gdzie zarówno samotni, jak i szalejący w multiplayerze gracze zmierzą się w m.in. w konkurencji strzelania z łuku. W ogóle większość minigier, które Dan odblokuje na swojej drodze do ostatecznego bossa umożliwi później zabawę kilku osobom po bezprzewodowym LANie. Gra zapowiada się pysznie...



LUMINES / PSP

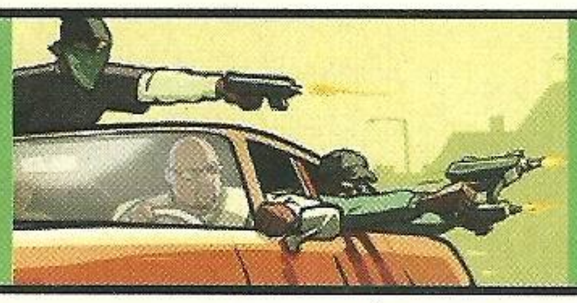
Tetsuya Mizuguchi – twórca niszowego, ale kultowego REZa, przygotował kolejny, mocno niekonwencjonalny projekt. Lumines, mimo iż w założeniach przypomina starego jak świat Tetrisa, rządzi się własnymi, opartymi na muzyce prawami! Zasady są proste – z góry ekranu sypią się różnokolorowe klocki, a zadaniem posiadacza PSP jest sklejenie z nich kolorowych figur. Jeśli przykładowo ułożycie czerwony kwadrat, bądź zielony prostokąt to przelatująca wzdłuż ekranu linia zgarnie Wasze wypociny i zamieni je w dźwięk. Bardziej złożone figury oznaczają więcej punktów i potężniejsze combosy. Prosta i KAPITALNA zabawa! Czy Lumines będzie następcą REZa? Nie – REZ to REZ, a Lumines to zupełnie nowa wizja pomysłowego Mizuguchi. „Każdy dźwięk ma kolor, blask i kształt. To wizja, na której chciałem oprzeć zasady mojej gry" – mówi autor Lumines. Cóż, koncept strasznie przypadł nam do gustu i nie możemy doczekać się premiery tej gry poza granicami Japonii. Problem pojawił się jednak ze strony Ubisoft, czyli wydawcy gry. Lumines ukaże się w Stanach Zjednoczonych, ale prawdopodobnie nigdy nie przypłynie na Stary Kontynent. To bardzo niedobra wiadomość dla fanów Mizuguchiego, ale trzymamy rękę na pulsie.

▷ Twisted Metal Head-On

Seria krwawych samochodowych defmeczy towarzyszy marce PlayStation od blisko dziesięciu lat. Twisted Metal: Head On zdaje się czerpać pełnymi garściami z leciwej drugiej części gry uznanej przez wielu graczy za najlepszą. Tytuł ukaże się wraz z amerykańską premierą PSP i obsłuży nawet ośmiu graczy pragnących wyrządzić sobie krzywdę. Nie będzie również tak mroczna i ultraciemna, jak Twisted Metal: Black – innymi słowy, mamy do czynienia z kompletnie świeżym podejściem do serii, a nie odgrzewką, czy updatem. Dla samochodowych szaleńców przygotowano szesnaście ogromnych aren, na których przyjdzie im walczyć do ostatniej śrubki w wehikule. Podobnie jak w poprzednich grach z tej serii, powymiatamy w różnych częściach świata, w kompletnie odmiennych wizualnie środowiskach. A areny będą ogromne, wystarczająco duże, aby swobodnie jeździło po nich ośmiu graczy grających po LANie.

▷ Colin i TOCA też!

Codemasters potwierdziło, iż posiadacze przenośnej konsoli Sony otrzymają własną wersję Colin McRae 2005. Wraz z tą edycją gry otrzymamy blisko 30 samochodów wyścigowych, ogromny wybór rajdowych plansz, możliwość walki o puchar i mistrzostwo świata. Z przygotowanych trybów należy szybko wymienić 4WD Championship, Career i Multiplayer obsługujący bezprzewodowy LAN. TOCA Race Driver 2 również stanie się faktem. W okolicach tegorocznej wiosny "kieszonkowcy" otrzymają niemal identyczną wersję gry, którą od dwóch miesięcy cieszą się posiadacze konsoli PS2. Podobnie jak na stacjonarnej maszynie, w TOCA Race Driver 2 znajdzie się 15 rodzajów wyścigów w różnych kategoriach, a ponadto - 30 różnych mistrzostw na ponad 52 trasach. A co powiecie na to, że w jednym wyścigu weźmie udział jednocześnie 21 samochodów, zaś po sieci zagra maksymalnie 8 graczy? Palce lizać!



GANGSTA'S PARADISE

Gangsterka na ekranie, czyli sekrety San Andreas

Respekt Homies! W telewizji znowu głośno o jakichś aferzystach i kombinatorach, którym prokuratura dobrała się do tyłków, ale mam nadzieję, że nasi gangsterzy bezproblemowo sieją sobie chaos i bezprawie na ulicach San Andreas! Dla wszystkich, którzy wciąż nie mają dość dzikich rajdów pod San Fierro, polowania na UFO i podprowadzania najdroższych fur, serwujemy kolejną garść porad i ciekawostek z Grand Theft Auto! [qoora@neo-plus.pl]

POMOC POTRZEBUJĄCYM

W tym miesiącu Waszą korespondencję zdominowały prośby o pomoc w wykonaniu hardcorowej misji „Supply Lines". No cóż, pamiętajcie, że dla prawdziwego gangstera nie ma rzeczy niemożliwych!

Supply Lines

„Stary! Włosy już sobie rwę z głowy i myślę o prawdziwej gangsterce na ulicach mojego miasta przez tego %$&*# Zero i jego idiotyczną misję „Supply Lines"!!!
Maile o mniej więcej takiej treści otrzymałem od Drago007, Bauera, CJ-fana i kilku innych gangsterów tracących już cierpliwość do bodajże najtrudniejszej misji w całej grze.
Co prawda na wykonanie tego zadania nie ma jakiejś uniwersalnej metody, ale mimo to postaram się Wam udzielić kilku porad, które być może ułatwią likwidowanie kurierów.

Przede wszystkim przez pierwszych kilka prób zignorujcie całkowicie cel misji i spróbujcie po prostu zapoznać się dokładnie ze specyfiką sterowania małym samolocikiem. Opanowanie zdalnie sterowanej zabawki nie jest łatwą sztuką, głownie ze względu na bardzo czułe sterowanie, ale kilka chwil treningu powinno pozwolić Wam wczuć się rolę pilota i w miarę sprawnie kontrolować maszynę. Kiedy będziecie już gotowi do rozpoczęcia misji, musicie pamiętać o jednej, bardzo ważnej rzeczy. Misja celowo została tak pomyślana, że jej wykonanie możliwe jest jedynie przy niemalże perfekcyjnym zaliczeniu każdego elementu, a najmniejszy błąd oznacza porażkę. Dlatego też nie możecie pozwolić sobie na marnowanie paliwa samolociku (którego po wykonaniu misji zostanie dosłownie odrobina), a także z góry musicie opracować plan, według którego będziecie wykonywać zadanie. Innymi słowy, jeśli przypadkiem zawadzicie maszyną o jakiś budynek, spadniecie i będziecie starać się ponownie wznieść w powietrze, szanse na wykonanie zadania spadają na łeb, na szyję.
No dobra, przejdźmy do konkretów. Na likwidację czeka pięciu kurierów, których powinieneś zaatakować w określonej kolejności (ich pozycje są oznaczone na mapce, więc bez problemu zobaczycie, który z nich znajduje się najbliżej, a który najdalej). Na początek polecam furgonetkę, która znajduje się jedną przecznicę od miejsca, w którym zaczynamy nasze zadanie. Furgonetka porusza się w miarę wolno, więc postaraj się tak ustawić, aby dwiema celnymi seriami od razu doprowadzić do jej eksplozji. Jeśli nie udało Ci się to za pierwszym podejściem możliwe, że kierowca wybiegnie z samochodu i zacznie uciekać. Wówczas wystarczy zlikwidować tylko jego, ale oznacza to stratę kilku cennych sekund. Po rozprawieniu się z furgonetką od razu leć w lewo, gdzie na swe przeznaczenie czeka rowerzysta z pilną przesyłką. Tutaj nie powinno być większych problemów. W pobliżu zlokalizujesz teraz drugą furgonetkę, jej podpalenie również nie powinno być zbyt czasochłonne. OK, zostały jeszcze dwa cele znajdujące się na północny wschód od Twojej obecnej pozycji. Pierwszym z nich jest Sanchez i lepiej, żebyś zlikwidował go pierwszą serią, zanim nabierze prędkości i zwieje Ci z pola widzenia. Ostatni kurier, jakim musisz się zająć to koleś w furgonetce niedaleko spotkania z kierowcą Sancheza. Leć wysoko ponad budynkami i w ostatniej chwili zanurkuj w stronę samochodu obsypując go gradem kul. Jeśli udało Ci się go zlikwidować okaże się, że musisz jeszcze wrócić do Zero i wylądować w okolicach różowego punktu na dachu budynku. Właśnie ze względu na drogę powrotną należy bezbłędnie likwidować kurierów, gdyż w przeciwnym razie, nawet jeśli załatwicie ich wszystkich, nie uda Wam się powrócić w miejsce wyznaczone przez Zero (z braku paliwa naturalnie).
Bardziej już nie jestem w stanie Wam pomóc i wszystko zależy już tylko od Waszej wytrwałości i „skillzów". Powodzenia.

Załómy, że tutaj autorom naprawdę chodziło o kurczaka, hehe.

NASI INFORMATORZY

Autor: Krystian Łuszczyk
Temat: Mapa
Witam!
Znalazłem sposób na odkrycie całej mapy na początku gry bez wchodzenia w drogę policji. Bierzemy łódkę i płyniemy na południe. Płyniemy tak daleko, aż mapka (w menu) zrobi się bardzo mała. Kiedy już będziemy na otwartym morzu wychodzimy z łódki i pływamy całą dobę dookoła niej. Teraz wskakujemy do naszego środka transportu i płyniemy z powrotem do brzegu. Po naciśnięciu START cała mapka powinna być już w jasnych kolorach, a my nie będziemy musieli eksplorować całego stanu San Andreas!

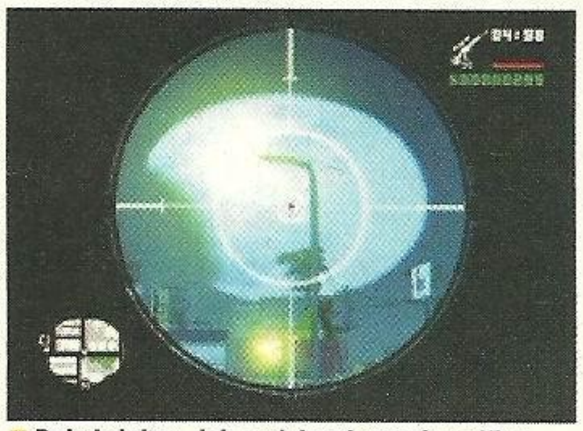
Autor: Vagrant3
Temat: Różności
Witaj mistrzu gangsterki!
Konkrety:
1. W sklepie ZERO w San Fierro można obejrzeć na wystawie figurki z Vice City (Tommy, Lance) i Manhunta (James, Piggsy).
2. W kilku miejscach w Los Santos (na peronie w pobliżu miejsca, w którym odbywają się zawody w bujaniu bryką) i pewnie gdzieś jeszcze, można znaleźć billboardy z nieco przekształconym logo True Crime i podpisem: „get rid of old rubbish – True Grime: Street Cleaners".
3. W północno-wschodniej części Las Venturas znajduje się V-Rock (logo takie samo jak w VC) Hotel. Na jego tyłach jest basen w kształcie gitary.
4. Niedaleko Old Venturas Strip (save point) jest budynek, a na nim duży neon przedstawiający naszego starego przyjaciela Averego oraz całkiem niedaleko (w zasięgu wzroku) neon Candy Suxxx.

Autor: hmmm... człowiek SMS
Temat: Różności II
Hej ziomuś! Obczaj rejestracje samochodowe na co niektórych wózkach bujających się po San Andreas. Znajdziesz czasami naprawdę konkretne blachy z niestandardowymi tekstami, jak np. Pulaski, Lion Cum, Homegirl. Bro Dick i wiele innych!
Podobnie jak w Vice City i GTA3 także w S.A. można strzelać ze snajperski do księżyca zmieniając tym samym jego wielkość, a na niebie znaleźć konstelację gwiazd w kształcie logo Rockstar! Kiedy wejdziesz do restauracji Clucking Bell wejdź za ladę i zobacz napis na koszulach sprzedawców: „Taste The Cock". Hihihi, „cock" to przecież po angielsku kut...s (Q: owszem ale to samo słowo oznacza też koguta... fajna gra słów).

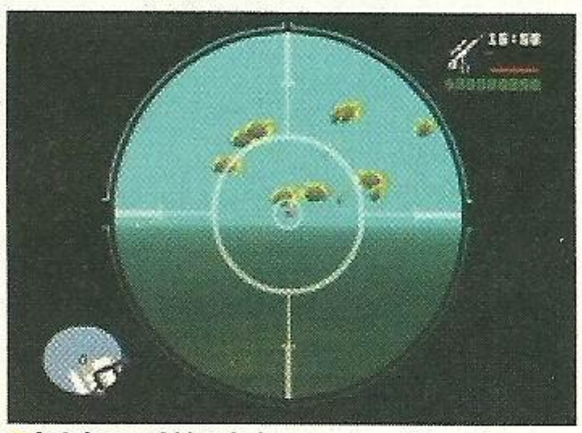
Autor: Vegeta
Temat: Inny świat
Czołem brygada N+! Mam do GP jeden fajniutki myk! A mianowicie, odkryłem sposób, na dostanie się do „Innego Świata" w San Andreas (podobny do Świata Duchów z Vice City). Po zaliczeniu wszystkich podstawowych misji u szalonego Zero należy iść na zaplecze jego sklepu i rozpocząć zadanie „Beefy Baron". Od razu ruszaj samolocikiem na zachód i wleć nim do morza. Najpierw na ekranie pojawi się napis oznajmiający niepowodzenie misji, a zaraz potem zaczniesz spadać do innego świata. Nie dość, że fajnie to wszystko wygląda, to na dodatek bezproblemowo można się poruszać w tej nowej rzeczywistości.

Autor: Krzysztof I. (Q: Czyżby pan Ibisz, hehe??)
Temat: Jeździec bez głowy & Nurek
Cześć! Chciałbym się podzielić z Wami rewelacyjnym odkryciem, jakiego dokonałem bawiąc się z kumplem w gierce na dwóch graczy w San Andreas. Otóż tylko tam można pozbawić Carla... głowy! No to teraz do rzeczy. Włącz gierkę dla dwóch gangsterów i upewnij się, że jeden z nich ma w swoim arsenale Katanę. Następnie spróbuj obciąć CJ'owi głowę kilkoma ciosami miecza. Kiedy to Ci się uda, zabawa we dwóch skończy się, a CJ będzie stał sam na planszy bez głowy i z tryskająca na wszystkie strony krwią! Musicie przyznać, że wygląda to rewelacyjnie. Haha! Ale uwaga, po jednorazowym ścięciu CJ już nigdy nie odzyska swej głowy!
Drugą ciekawą rzeczą, na którą natrafiłem w trakcie gry z kumplem jest możliwość chodzenia pod wodą! Kiedy włączysz grę „na dwóch", znajdźcie jak najszybciej jakiś samolocik mogący utrzymać się na wodzie (np. Sea Sparrow). Wspólnie wylądujcie na wodzie, a następnie towarzysz CJ'a niech opuści maszynę i wyciągnie za fraki swojego czarnego zioma. Właśnie wtedy CJ opadnie na dno zbiornika i... będzie mógł sobie nie tylko spacerować po dnie bez utraty życia, ale nawet biegać, strzelać i skakać! Niezły numer!

Autor: Rybak
Temat: Latające ryby
Hej Qoora! Udało Ci się kiedyś zobaczyć latającą rybę? W przeciwieństwie do UFO znacznie o nią łatwiej w S.A., hehehe, a poza tym bardzo fajnie wygląda taki błąd w grze. Żeby to zobaczyć musisz wrzucić po prostu granat do wody, a po wybuchu ławica rybek wyleci ponad powierzchnię zbiornika... i już tam zostanie pływając sobie w powietrzu.
Do zobaczenia za miesiąc! Gangsta4life!



Duży księżyc - jak za dobrych czasów w Vice City.



Latające rybki to jedna z zazbawniejszych osobliwości w San Andreas.

FIGHT CLUB

Krew i honor, czyli wszystko o konsolowych fighterach

Tekken 5 zbliża się wielkimi krokami. Macie okazje przeczytać wrażenia z dema tej jakże oczekiwanej gry. No i relację Qoory z wielkiego turnieju bijatyk! Zapraszam. [Vince]

Tekken 5

Do gry Death By Degrees, opowiadającej o losach Niny Williams, zostało dołączone demo kolejnej produkcji Namco – Tekkena 5. W związku z wątpliwą wartością gry traktującej o Ninie zaczęto nawet określać ten związek przekornie nie jako: "Nina: DBD; Tekken 5 Demo included" ale jako: "Tekken 5 Demo; Nina: DBD included". Ale czyż tak nie jest?

Co czeka na nas w demie? Dwie grywalne postacie – Raven aka Wielki Czarny Ninja oraz Asuka aka Mała Japońska Uczennica. Czeka nas też niestety brak trybu Versus, a więc możemy ewentualnie pomęczyć naszą konsolę. Poza tym dwie areny – sławna arena w górach ze smokiem oraz zalany słońcem dach wieżowca.

Na pierwszy ogień: wrażenia wizualne. Grafika w Tekkenie 5 prezentuje się naprawdę dobrze! Nie będzie to najładniejsza bijatyka (seria DOA jednak pozostawia wszystko daleko w tyle), ale po prostu musi się podobać. Mimo pewnych różnic między wersją PS2 a wersją automatową można pokusić się o stwierdzenie, że spece z Namco wyciągnęli bardzo dużo z mocy PS2 i zaserwowali nam piękną grę! Postacie nie zabijają milionami polygonów, ale jednak wykonane są z dbałością o szczegóły, a dodatkowo na osobną uwagę zasługuje ich animacja – bardzo dopracowana i zróżnicowana. Jako, że Asuka w prostej linii odziedziczyła styl walki Jun Kazamy można porównać animację ich ciosów – z dużym wskazaniem na Asukę właśnie. Jej ciosy zyskały dużo powera, a jednak nie straciły stylu. Tak samo sposób poruszania się Ravena może się podobać – rusza się jak ninja, a więc szybko i z gracją, ale jako wielki czarny ninja trochę ociężale i sztywno. Bardzo oryginalne połączenie (jeżeli ominąć jasne skojarzenia z panem Bladem prosto z kina).

Jeżeli chodzi o areny zaś: ta z kamiennym smokiem buduje niesamowity klimat – trzeba przyznać, że designerzy się popisali! Choć zalatuje trochę serią Mortal Kombat, hehe. Jedyne zastrzeżenia można mieć do tła, które wygląda niebezpiecznie blisko dwuwymiarowej bitmapy. Ale coś musiało pójść pod nóż. Druga arena (dach wieżowca) od początku nie przypadła mi do gustu, ale trzeba oddać, że budynek w tle robi wrażenie. Jeżeli miałbym się jeszcze czegoś przyczepić to na pewno kawałków podłoża, które obficie podskakują przy każdym kontakcie zawodnika z ziemią, a następnie zapadają się bez śladu. Generalnie można to jakoś znieść – nie przeszkadza zbytnio i ogólnego wrażenia nie psuje, które, co by tu mówić, jest bardzo pozytywne.

Druga sprawa: muzyka. Na arenie ze smokiem zabija. Dawno nie było tak dobrze dopasowanej ścieżki dźwiękowej! Na drugiej arenie nie jest może jakaś specjalna, ale też buduje klimat. Mogę tylko stwierdzić, że o ile w Tekkenie 4 muzykę się wyłączało, żeby uszy nie puchły, to ta z T5 zasługuje na soundtrack, który na pewno nabędę jak tylko zostanie wydany, zapewniam. Oczywiście nie mówię tego tylko na podstawie dema – z filmików zamieszczanych w necie można wywnioskować, że reszta ścieżki nie odstaje od utworów zaprezentowanych tutaj. Jest dobrze!

Efekty dźwiękowe prezentują standardowy, tekkenowski poziom. Tam jakiś wybuch, tutaj mlaśnięcie, odgłos trzęsienia ziemi gdzieniegdzie. Nic specjalnego, ale trzyma poziom i klimat serii. Głos Ravena doskonale pasuje do dwóch metrów kwadratowych mięśni, którym ma służyć. Głos Asuki zaś to jeden z najbardziej irytujących dźwięków jakie ostatnio słyszałem. Ale czyż nie tak właśnie brzmią siedemnastoletnie japonki? Wszystko dobrze, ale jest pytanie jak wypada meritum sprawy: system walki? Odpowiedź: bardzo dobrze! Tak, panowie i panie (te dwie, co grają w Tekkena) – mamy powrót do Tekkena Taga. Do prawdziwego Tekkena, a nie tego czegoś, co mieniło się być czwartą częścią serii! Side-stepy wróciły praktycznie do starego systemu, już nie będzie takiego beztroskiego podróżowania po arenie. Powróciły odskoki do tyłu, backflipy, stary system juggli z naprawdę trudnymi do wykonania kombinacjami. Z tego wszyscy się cieszymy. Dodatkowo doszły long-throwy (rzuty o powiększonym zasięgu – na uciekających), które dobrze się sprawdzają, zaimplementowano system crushy (generalnie chodzi o to, że niektóre ciosy przebijają inne, co dotychczas serii Tekken było obce i taki elektryk przebijał wszystko i wszędzie), który również się sprawdza. Jedyne co boli i się raczej średnio sprawdza to ściany – obijanie o nie przeciwnika odbywa się na innej zasadzie niż w T4. Można by rzec, że w T5 posunięto ten aspekt bardziej w stronę DOA... Ale czy wychodzi to serii na dobre? Na razie wygląda na to, że jedno przegięcie zastąpiono drugim. Miejmy nadzieję, że w praniu ostatecznym wyjdzie to lepiej. Obijanie przeciwnika w nieskończoność od ściany takim Ravenem nie wróży nic dobrego balansowi i dopracowaniu gry... Tym bardziej, że nie jest to trudne. Mój ziomal, Reset, zrobił infinita Ravena już za pierwszym razem. Z resztą ja też, gdy tylko spróbowałem. Miejmy nadzieję, że przeciwko żywemu przeciwnikowi nie będzie to takie proste! Wniosek: jest cool! Wszystko wskazuje na to, że szykuje się nam w końcu prawdziwa wyżerka. Król Żelaznej Pięści znowu zarządzi.

PS: Pojawił się Heichachi Mishima jako ostatnia postać time release. Oj, Namco, a już miałem nadzieję, że ten osobnik zginął na dobre...

PS2: Wiadomość z ostatniej chwili - w Tekken 5 na PS2 jako bonusy znajdą się pełne arcade'owe wersje Tekken, Tekken 2 i Tekken 3 oraz StarBlade! Brawo Namco!

IMPACT

Jak to się mówi, każda róża ma kolce i nie inaczej okazało się być w przypadku turnieju Impact, który odbył się 12 lutego w mieście Kopernika i pierników w klubie NRD. Z jednej strony wspaniała atmosfera, mnóstwo graczy, zaskakująco dobre nagrody oraz duże zróżnicowanie turniejów, a z drugiej daleka od doskonałości organizacja, która jest już chyba stałą bolączką polskiej rzeczywistości turniejowej. Z takich, czy innych względów, wszystkich stanowisk turniejowych było zaledwie pięć, (chociaż momentami można było na niektórych z nich rozegrać freefighty), natomiast stanowiska stricte treningowe zamknęły się w oszałamiającej liczbie jednego. Co jakiś czas można było usłyszeć pomruki niezadowolenia ze strony graczy na taki stan rzeczy, ale dzięki sprawnej działalności organizatorów – Ice oraz Duncana – a także osób prowadzących poszczególne turnieje, dało się jakoś okiełznać cały ten żywioł i szczęśliwie doprowadzić do końca wszystkie turnieje. Nie da się jednak ukryć, że najbardziej ze wszystkich pokrzywdzeni zostali tekkenowcy, którzy na swój turniej musieli czekać mniej więcej do godziny (uwaga, uwaga!) pierwszej w nocy! Ogólnie rzecz biorąc trzeba było wykazać się niemałą odpornością psychiczną, aby koło trzeciej czy czwartej rozgrywać kolejną walkę i nie zasnąć w trakcie wybierania postaci. Co się zaś tyczy samych zawodów, to Soul Calibur 2 grał tutaj pierwsze skrzypce i zgromadził największą liczbę uczestników. Trzeba przyznać, że zarówno w tym turnieju, jak i pozostałych trzech, panował bardzo wysoki poziom, a niektórzy zawodnicy wręcz miażdżyli swoimi umiejętnościami. Za walkę całej imprezy należy uznać finał SC2, który dramatyzmem godnym najlepszego thrillera, trzymał w napięciu skupioną gawiedź dosłownie do ostatnich ciosów. Tak wspaniałe widowisko zapewnił wszystkim niesamowity Reset grający Ivy oraz Matt grający Talim, który powoli wyrasta na prawdziwą potęgę (a raczej już wyrósł), jeśli chodzi o bijatyki w naszym kraju. W ostatecznym rozrachunku, różnicą jednego celnego ciosu zwyciężył faworyt – Reset, zgarniając tym samym nowiutkiego Xboxa. Co się tyczy turniejów 2D, to również nie było większych niespodzianek. Zawody GGXX tradycyjnie już zdominowała ekipa z Włocławka natomiast w SF3 poza zasięgiem pozostałych uczestników była duma i chwała warszawskiej sceny „wycinankowej", czyli „entuzjastyczny wojownik" – Zero! W turnieju T4 po raz kolejny pokazał swe pazury Matt, który gromiąc wszystkich niemiłosiernie swoją Julią „dołokciował" się aż do samego finału ze Swaymanem. Po zaciętym pojedynku to jednak reprezentant Warszawy zgarnął główną nagrodę, czyli pada do PS2, a Matt musiał zadowolić się drugim miejscem kolejny raz tego dnia.

Summa summarum, toruński Impact należy zaliczyć do grupy tych bardziej udanych imprez. Kilka potknięć organizacyjnych dało się nieco we znaki, ale co by nie mówić, zlot fanów bijatyk wypadł wyśmienicie i na pewno dał wiele radości wszystkim uczestnikom turniejów. W tym miejscu należą się serdeczne podziękowania sponsorom oraz organizatorom, gdyż bez nich ta wspaniała impreza nie byłaby oczywiście możliwa. Jednocześnie pragnę wyrazić nadzieję, że planowana na okres wakacyjny druga edycja Impactu okaże się jeszcze lepsza i przyciągnie jeszcze większe rzesze fanów wirtualnych pojedynków! Do następnego razu! **[Qoora]**

Pozdrowienia „za całokształt": Northrend, Arena Team, Naimad, Odyn, Matt, Devil (oraz Wasza mama za cierpliwość do wszystkich tych wyjazdów), Melciu, „Arizona" Team (hehe), Koji, Tongpu, Francuz, pani z baru i cała reszta graczy, z którymi mogłem zagrać i pogadać.

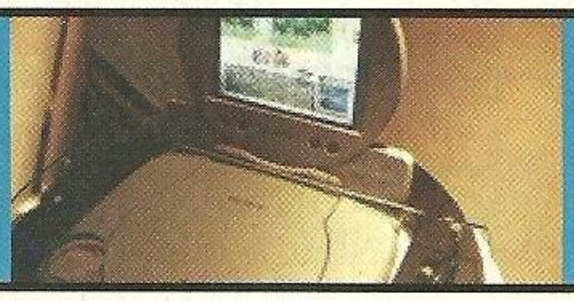
Klasyfikacja Ogólna

SC2: 1. Reset (Ivy) – Xbox, 2. Matt (Talim) 3. Di (Ivy)

T4: 1. Swayman (Paul) – Dual Shock 2, 2. Matt (Julia), 3. Mashter (Law)

GGXX: 1. Aqua (Dizzy) – Serwis Konsoli, 2. Cieślak (Faust), 3. Koji (Jam, Sol)

SF3: 1. Zero (Jun) – Network Adaptor, 2. B' (Ken), 3. Aqua (Chun Li)



PS ONE ZONE

W co grać, jeśli w dalszym ciągu macie PS one

Gry z kategorii „sam przeciwko światu" zawsze miały ogromny rynek zbytu. Popatrzcie choćby na relacje z targów E3 czy TGS – tam nigdy nie brakuje ekranów, które pokazują samotną postać ostrzeliwującą tłumy przeciwników. W tym miesiącu chwytamy spluwy w garść, bierzemy głęboki wdech i zaczynamy strzelać do wszystkiego, co się rusza. Najlepiej na oślep. [Matt]

Loaded był bodajże pierwszą strzelaniną tpp, jaka przyfrunęła na szarą konsolę, a jej niewiarygodną sprzedaż można porównać jedynie do znanej frazy o bułeczkach, świeżości i schodzeniu. Ludzie! Samotny bohater uciekający z więzienia nie jest może czymś wstrząsającym, ale sposób, w jaki to robił, powodował istny szczękopad u wielu tysięcy posiadaczy PS one! Każda z sześciu grywalnych postaci wyposażona była na starcie w charakterystyczną dla siebie broń. Był między innymi kowboj z olbrzymimi rewolwerami, niedorozwój bawiący się miotaczem ognia, koleś siejący rakietami i panienka strzelająca falami dźwiękowymi. Jak na tamte czasy (a mówimy o późnym 1996) Loaded porażał brutalnością. Dość powiedzieć, że jednocześnie i ze wszystkich stron nadciągali na nas pracownicy zakładu dla obłąkanych, a kilka celnie oddanych strzałów zamieniało ich w krwiste pomyje. I nie mówię tu o dwóch, czy pięciu nadbiegających przeciwnikach – ich były całe hordy, nierzadko sięgające liczby trzydziestu egzemplarzy! Fenomenalna miodność tej gry nie wzięła się znikąd – potęgował ją kapitalny klimat więziennych korytarzy, okopów i podziemnych baz oraz bryzgająca na wszystkie strony krew. Napis na pudełku stawiał sprawę jasno – „Uwaga! Do gry nie dołączono torby na zwłoki". Absolutna rzeźnia, totalny mayhem i kilkanaście godzin czystej jatki zawarte na małym krążku o nazwie Loaded. Atakujcie bez najmniejszych obaw.

Jeśli sadystyczna przygoda z szóstką zabijaków w Loaded nie zaspokoiła Waszych potrzeb, warto zastanowić się nad sequelem. Tu jednak mała uwaga – **Reloaded**, poza sterowaniem i sposobem przedstawienia akcji, różni się od poprzednika dość znacznie. W rzeczywistości są to tytuły na tyle odmienne (pod względem klimatu i wykonania), że ciężko uwierzyć, czy aby ci sami programiści maczali w nich palce. Wyliczmy zmiany. Reloaded nie jest tak mroczne i krwiste jak jego starszy brat. Miejsce ciasnych, skromnie oświetlonych korytarzy zastąpiły jasne, niemal pustynne tereny z nieograniczoną swobodą ruchu oraz kolorowe ulice miast. Loaded stanowił czysty popis grafików, jeśli idzie o dynamiczne oświetlenie. Każdemu wystrzałowi towarzyszyły błyski i migawki skutecznie podświetlające ekran. Niestety – Reloaded nie jest nawet w połowie tak widowiskowy. To samo dotyczy zastosowanych kolorów. Graficy wpadli na pomysł, aby oponenci byli tego samego koloru, co podłoże, w związku z czym zlewają się wizualnie z ziemią. Nie do końca zagrały też dziwnie ubarwione levele – pomarańcz i róż niekoniecznie pasują do sadystycznego świata gry. Pomijając jednak te zmiany, do rąk dostaniecie dobry shooter (powraca nawet część starej brygady), tylko nie tak widowiskowy, jak wyśmienity poprzednik.

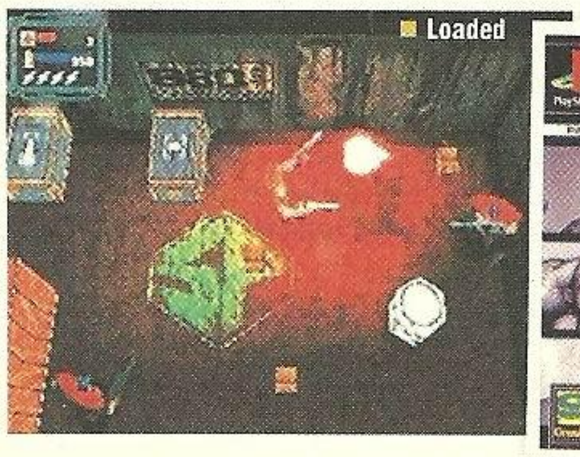
Zmieńmy klimaty. Świat pecetowców zachwycał się strzelanką o nazwie **Crusader: No Remorse** stworzoną przez utalentowany zespół Origin Systems. Właśnie oni twardo stali wówczas za inwazją kolejnych Wing Commanderów i Ultimek, ale mniejsza z tym. Strzelanka była na tyle dobra, że natychmiast skonwertowano ją na PS one, szkoda jedynie, że nie zrobili tego pierwotni twórcy, a zupełnie inna ekipa (Realtime Associates). Fabuła izometrycznego shootera dzieje się w odległej przyszłości i opowiada o zakutym w kombinezon renegacie, który po odsłużeniu kilku lat dla Światowego Konsorcjum Ekonomicznego postanawia przyłączyć się do ruchu oporu. Zadaniem buntownika będzie rozwalenie byłych pracodawców, ale droga do nich prowadzi przez długie i wielopoziomowe kompleksy. Oprócz niszczenia wszystkiego, co odstaje od ziemi, renegat miał do spełnienia misje – tu zniszczyć generator, tam zdobyć tajne informacje, a jeszcze gdzieś indziej przeprogramować komputery. Ale to nic skomplikowanego, bo rozwiązanie przychodziło samo, z reguły między jedną dekapitacją, a drugą. Zasady gry były banalne – kontrolując głównego typa należało zabijać strażników konsorcjum i uzupełniać zapasy amunicji. Przyzwyczajenia wymagało niestety sterowanie. Ta gra to czysty port z PC, na którym niepodzielnie rządzi mysz i klawiatura, zaś przyporządkowanie całej masy komend pod joypada było nie lada wyzwaniem. Konwersja zgubiła gdzieś możliwość jednoczesnego chodzenia i strzelania, a nie wierzę, że były członek elitarnej jednostki specjalnej nie umie robić tych dwóch czynności na raz. Mimo to, grę z czystym sumieniem polecam – długa, przyjemna i wciągająca.

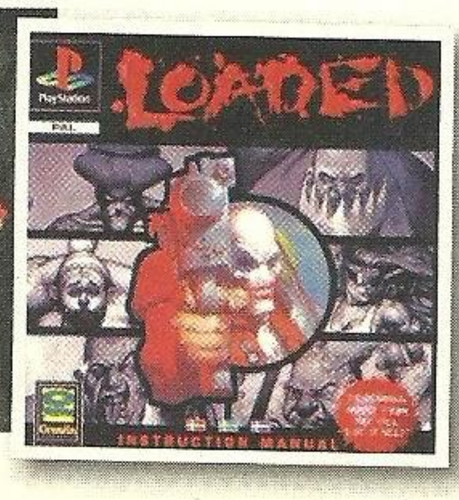
Pozostańmy jeszcze przy konwersjach. Drogę podobną do Crusadera przebyło również **Expandable**, futurystyczna strzelanina, która sposobem rozgrywki przypomina automatowe siekanki – szybkość, dynamika, widowiskowe fajerwerki i brak głębszych zasad od zawsze są w cenie. Jasne, jeśli się bardzo uwziąć, to opowieść o żołnierzach-cyborgach stanowiących jedyną nadzieję dla coraz bardziej zniszczonej ludzkości można uznać za fabułę, ale łatwiej to przemilczeć. Skupmy się na grze – znalazło się w niej wszystko, czego potrzebuje arcade'owa strzelanka, czyli shotguny, działka laserowe, vulcany, wyrzutnie rakiet i naprowadzane pociski. Walki toczą się na ogromnych arenach ograniczonych ścianami i podzielonych na tunele. Świetnie wygląda głównie system dopałek usprawniających dzierżoną w rękach spluwę – zbierając porozrzucane upgrade'y windujecie w górę siłę ognia i częstotliwość strzału. Świetną sprawą okazał się również multiplayer, bo oprócz standardowych deathmatchy dla kilku osób, Expendable można ukończyć w kooperacji. Zabawa zacznie się jednak w momencie, w którym przebrniecie przez trudne do opanowania sterowanie. Trochę szkoda, że postać nie obraca się w dowolnym kierunku wraz z wychyleniem analogowej gały i wymaga to jednak nieco zachodu. Gdyby nie to skomplikowanie, Expandable tryskałby momentami większymi ilościami miodu, niż pierwszy Loaded. Mógł być hit, ale i tak jest nieźle.

A na koniec, gra ciekawostka. **Apocalypse** to tytuł, który od momentu narodzin promowany był zmęczoną twarzą Bruce'a Willisa. Początkowo mówiło się, że Bruce będzie jedynie partnerem grywalnej postaci, jednak z czasem awansował do poziomu głównego bohatera. Grywalny pan „Szklana Pułapka" działał jak magnes, a gra okazała się naprawdę niezła. Bruce to Trey Kincade – osiłek, wysłany na misję zniszczenia czterech Jeźdźców Apokalipsy (Śmierć, Plaga, Wojna i Bestia). Liczba jeźdźców określa nam jednocześnie ilość bossów, których Bruce rozjedzie w trakcie podróży przez osiem etapów gry. Apocalypse to produkt szybki i łatwy do opanowania. Przeszkadza nieco kamera, której zdarza się żyć własnym życiem, poza tym nie mam zarzutów. Jasne, może bossowie wydadzą się na początku trudni, ale (jak to z bossami bywa) wystarczy znaleźć odpowiedni schemat ich zachowań i płynnie się weń wmontować. Brawa należą się tej grze za pełne wykorzystanie Dual Shocka – Bruce biega dzięki temu w dowolnym kierunku prowadząc niezależny ostrzał w innym. Krótko – Apocalypse to szybka i solidnie wykonana strzelanina z Brucem za sterami. Atakujcie, jeśli tego właśnie oczekujecie od gier. A ja podnoszę z ziemi moją spluwę i idę w świat – widzimy się za miesiąc. ■ ■

DINO CRISIS 2

Dino Crisis 2 to sequel, który zmienił orientację gatunkową. Pierwsza część gry była rasowym survival horrorem, natomiast wraz z dwójką, Capcom przemianował survivala na polowanie. O ile wcześniej twardo walczyliśmy o przeżycie w zamieszkałej przez dinozaury okolicy, tak teraz należy wszystkie te gady wystrzelać do ostatniej sztuki. Potworów jest bardzo dużo, więc na brak akcji będziecie narzekać jedynie podczas napisów końcowych. Jest też fabuła, która opowiada historię Reginy (co za imię!) i jej towarzysza broni Dylana próbujących naprawić pewien problem. Oto na małej wyspie uwolniona została energia, dzięki której dinozaury przełażą z prehistorii do naszych czasów. Zadaniem ślicznie ochrzczonej bohaterki i jej partnera będzie wyłącznie generatora i tym samym zamknięcie dziury czasowej, która zapewnia ziemi niespotykane od dawna atrakcje. Mniejsza z tym, bo cała gra opiera się o widowiskowe zabójstwa. Wystrzeliwując combosy, wykonując countery i przechodząc poszczególne sekcje bez ani jednego ugryzienia otrzymujecie punkty – tzw. Extinct Points. Świetna sprawa, we wszystkich save pointach wymienicie je na nowe bronie, bądź stuningujecie aktualnie posiadane (większy magazynek, silniejszy fire power, więcej kombosów, itp.). Swoją drogą, ile widzieliście dotąd gier, w których amunicja służy do wykręcania morderczych kombinacji? I jeszcze są za to punkty! Słabym pomysłem jest wymienianie wszystkich dinozaurów, które znalazły się w grze, wiedzcie po prostu, że Capcom nie zapomniał ani o T-Rexie, ani szybciutkich Raptorach. Ważne, że jest ich dużo, nadbiegają zewsząd, a jeśli odpowiednio stuningujecie broń, to zapewnią Wam czystą radość z wykańczania. Rewelacja.





neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

Zima miała się skończyć, a tu taka niespodzianka. Ale nic to - mamy nadzieję, że numer odpowiednio Was rozgrzał. Na deser oczywiście Neonizer i kilka ciekawych materiałów. Jak zwykle czekamy na Wasze teksty dotyczące gier, wirtualnych światów, przemyśleń i fajnych akcji. Do przeczytania! [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

BERSERK – RZEŹ UTRACONA

Japończycy bywają naprawdę podli. Nie można przyjąć żadnego usprawiedliwienia, jeśli chodzi o fakt nie wydania Berserka w Europie.

Ta przygoda zaczęła się niewinnie. Jedna z redakcyjnych płyt, na podstawie których piszemy zapowiedzi gier, zawierała krótkie, ledwo namacalne demo Berserka, które niewiele nam wówczas mówiło. Z czystej ciekawości pożyczyliśmy niepozornie wyglądający krążek do domu, odpaliliśmy i na trzy długie dni skończyliśmy się dla świata! Nie odbieraliśmy telefonów, wyłączyliśmy komputery, maile też doszły do wniosku, że celowanie w skrzynki nie ma sensu. Nie macie pojęcia, co przez ten czas działo się na ekranie telewizora. W kółko i na okrągło katowaliśy jeden krótki etap Berserka, a kiedy dochodziliśmy do obrzydliwego napisu „coming soon", natychmiast resetowaliśmy konsolę i zaczynaliśmy od nowa. Tak bardzo podobało nam się to krótkie demo!

Berserk to czysta rzeźnia – opowieść o młodym piekielnie dopakowanym chłopaku, który bierze w łapy gigantyczny miecz i sprawia, że wszystkie te japońskie potwory, barbarzyńcy i gościnnie pojawiające się koszmary giną w fontannach krwi, gdy nogi plączą im ich własne wnętrzności! Poważnie. Brutalność i absolutny brak kompromisu to drugie imię Gutsa, głównego bohatera gry. Ten facet to prawdziwy furiat – kręci zamaszyste młyny mieczem (choć trudno ogromny kawał stali o gabarytach rosłego człowieka nazwać mieczem), a wszystko, co znajdzie się w jego zasięgu zostaje rozcięte, poćwiartowane, rozłupane i wywrócone na lewą stronę! Nawet walka z gigantycznym szefem, który atakuje w demie polegała na wypruciu mu jelit i radosnym posiekaniu ich na drobne zestawy, aby potwór z wrzaskiem runął na ziemię i odpuścił na dobre. Wrażenia z zabawy były niesamowite. Problem w tym, że o ile Berserk ukazał się w Japonii lata świetlne temu (a przynajmniej w październiku minionego roku), tak zarówno Stany Zjednoczone, jak i Europa muszą zwyczajnie obejść się smakiem. Innymi słowy – zerowe są szanse na to, że kiedykolwiek dostaniemy do rąk Gutsa, jego gigantyczną broń i ruszymy na wycinankę tak soczystego kalibru, jak krwawi bracia z Japonii.

Do licha. Dla nas oznaczało to koniec przygody z grywalnym rzeźnikiem, ale taka opcja nie wchodziła w grę! Chcieliśmy kręcić więcej i więcej morderczych młynów, sprawić, aby wszystkie te paskudy raz na zawsze pożałowały, że w ogóle wypełzły spod kamieni, a ponad wszystko – poznać początek i koniec tej przygody. Zdobyliśmy jednak pełną wersję japońskiego Berserkera, ale szybko okazało się, że jest dla nas absolutnie niezrozumiała! Japońskie dialogi, japońskie monologi, bá, japońskie opisy i przemyślenia były praktycznie nie do obejścia.

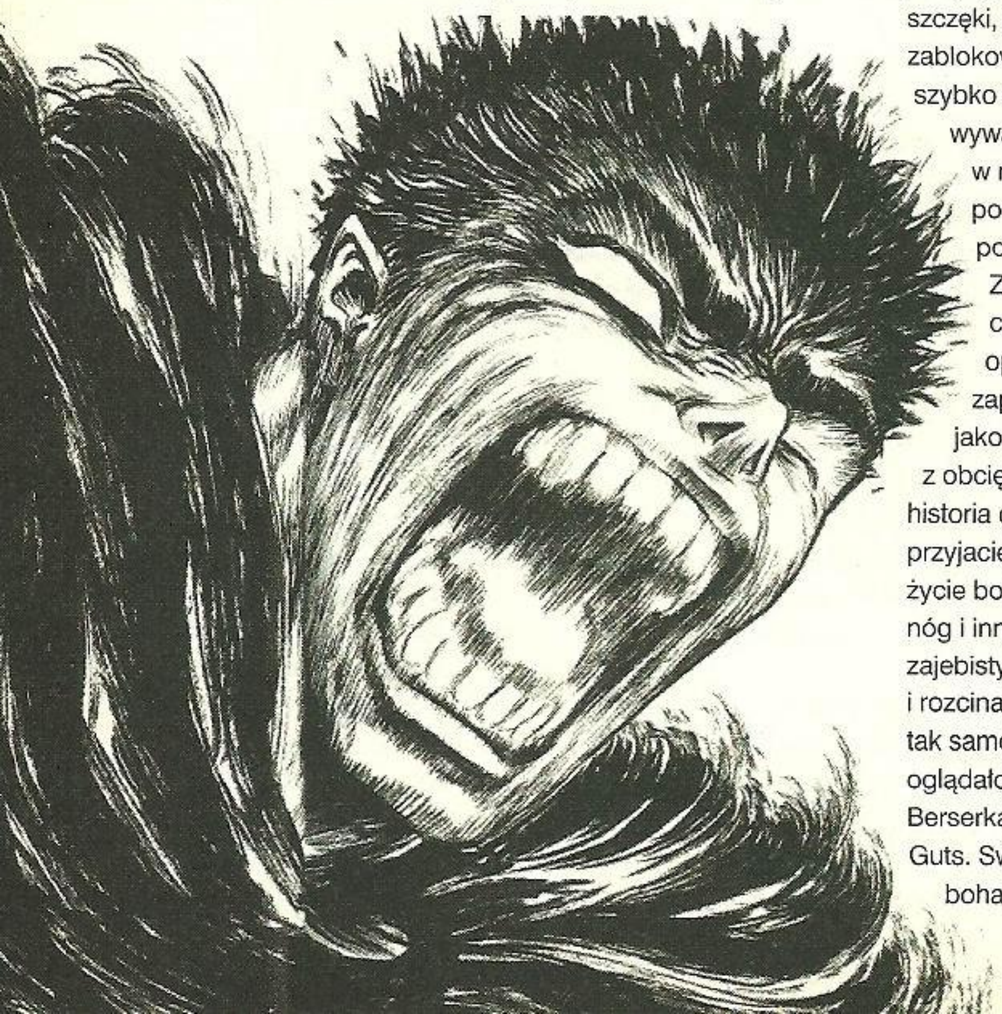
Ale to nieważne, bo „start game" rozpoznaliśmy z zamkniętymi oczami, zaś wyrzynanie pokrak nie wymaga znajomości kanji. Po dziewięciu godzinach spędzonych z oszalałym ze wściekłości Gutsem wiemy już, że takiej gry nam brakowało! Graliśmy na przemian w Devil May Cry 3, Shadow of Rome, Viewtiful Joe (jedynkę! dwójkę!) oraz Nanobreaker (*Mielu, za tę ocenę skasuję Ci stany gier - Matt!*) i powiemy Wam, że Berserk jest dla tych tytułów CUDOWNĄ alternatywą! Ma wszystko, czego brakuje euroamerykańskim produkcjom, a więc TYSIĄCE (a nie jakieś nędzne dziesiątki) przeciwników, HEKTOLITRY krwi i tryskających wnętrzności, które dekorują zarówno miecz, jak i płaszcz Gutsa, REWELACYJNEGO bohatera, którego W PEŁNI poznacie dopiero po obejrzeniu blisko dwudziestu odcinków krwistego anime i przeczytaniu mangi (de facto, jeszcze niekompletnej). Walka w tej grze toczy się CAŁY CZAS i jeśli do tej pory narzekaliście, że zbyt szybko kończą się Wam przeciwnicy – w Berserku nic nie stoi na przeszkodzie, aby rzezać od rana do wieczora! Berserk jest grą wyjątkową. Już samo to, że gracz wciela się w postać Gutsa i towarzyszy mu w jego vendetcie przeciwko byłemu przyjacielowi powoduje niezdrową ekscytację. Ale, jak już wspomnieliśmy, poczuje to tylko ktoś kto zapoznał się chociażby z anime, w którym ukazane zostały losy Gutsa od chwili kiedy poznał Griffitha, do momentu, gdy tamten stał się demonem i na oczach bohatera... Nie, to trzeba zobaczyć samemu. Zrozumiecie wtedy ból Gutsa i jasne stanie się, dlaczego jego serce pełne jest nienawiści.

Zabawa zaczyna się w momencie, w którym kończy się anime i polega na tym, aby zarżnąć jak największą ilość demonów, a następnie dobrać się do Griffitha. Każda miejscówka pełna jest przeciwników, których zarzyna się z uśmiechem na twarzy, a fantastyczne w tym jest to, o czym już wspomnieliśmy – stale napływają kolejne fale tego ścierwa i można walczyć całymi godzinami. Ale nie myślcie sobie, że jest to jeszcze jeden zwyczajny slasherek. Otóż to, co wyprawia Guts ze swoim mieczem przechodzi ludzkie pojęcie. Zupełnie niewyobrażalny jest fakt, że tak potężnym ostrzem można z taką łatwością wymachiwać we wszystkich kierunkach (chociaż dokładnie widać, jak cholernie dużo siły bohater wkłada w każde uderzenie). Fantastycznie prezentuje się akcja, gdy Guts wskakuje na przeciwnika i zatapia miecz w całym jego ciele (począwszy od głowy). Niesamowitą radochę daje wykonanie akcji zakończonej potężnym ciosem przepoławiającym ofiarę. Mało? Potraciliśmy szczęki, gdy podczas walki z kolejnym bossem Guts został zablokowany i zaczął się z nim siłować – wystarczyło wcisnąć szybko odpowiedni przycisk, by bohater z kilku centymetrów wywalił przeciwnikowi w pysk z działka, które ma ukryte w mechanicznej ręce. Potęga! Nieprawdopodobnym pomysłem było wprowadzenie wstawek filmowych podczas pojedynków z bossami. MOC!

Zdobyliśmy również anime i co tu dużo mówić – jest cudne. Przerażająca i jednocześnie bardzo heroiczna opowieść, na początku której poznajecie młodego, zapalonego do walki Gutsa, zaś pod koniec widzicie go jako zmęczonego, ale nadal rozrywanego furią mięśniaka z obciętą łapą i zamkniętym okiem. Berserk to mroczna historia człowieka zdradzonego i skrzywdzonego przez przyjaciela. Berserk to świat pełen demonów czyhających na życie bohatera. Berserk to morze krwi i setki urwanych głów, nóg i innych części ciała. W końcu Berserk to niesamowity, zajebisty bohater przemierzający świat w poszukiwaniu zemsty i rozcinający przeciwników potężnym mieczem – niemalże tak samo wielkim jak on sam. Nie ma drugiego anime, które oglądałoby się z takim zaangażowaniem i przejęciem jak Berserka oraz gry, w której sterowałoby się taką postacią jak Guts. Swoim podejściem do świata dystansuje on wszystkich bohaterów dostępnych na rynku siekanek. Po walce z ogromną ilością przeciwników (można ją zobaczyć w jednym z odcinków anime), facet ochrzczony został jako hundred-man-slayer, a i to określenie nie oddaje w pełni tego, do czego jest zdolny. Pokażcie mi innego gościa, który słysząc, że przeciwnik ma potrójnie wzmocnioną zbroję i jeszcze nigdy nie został chociażby zadraśnięty w walce, rzuca się na niego i jednym potężnym uderzeniem rozcina mu głowę na pół. Kto inny wpada w szał bojowy absolutnie masakrując wszystko na swojej drodze? Guts nie zadaje pytań. Szybko ocenia sytuację i zanim wrogowie zdążą sprzedać mu jakieś oszczerstwa, kilku z nich już traci głowy! Guts to jednoosobowa armia, którą graliśmy z najprawdziwszą przyjemnością! Ogromna szkoda, że anime kończy się w połowie historii, manga ciągle znajduje się fazie produkcji, zaś gra... jeśli tylko wykopiecie ją spod ziemi, na pewno także zadziwi Was końcówką. Nasza krwawa rozprawka, mimo iż stanowi hołd dla wszystkiego, co ma w tytule napis „Berserk", jest w pewnym sensie krzykiem rozpaczy w kierunku europejskich wydawców! Dlaczego, powtarzam, DLACZEGO o przygody Gutsa musimy walczyć we własnym zakresie? Dlaczego w polskiej telewizji lecą durne powtórki filmów sprzed ośmiu lat, a słowem nie wspomni się o japońskich megaprodukcjach? Wreszcie, czemu na półkach sklepowych bez problemu dostaniemy żałosne do nieprzytomności Atari/Namco/Midway Museum, a słowem nie wspomni się o szklance krwi w postaci Berserka? To tylko jeden z wielu tytułów, które nigdy nie przebiły ścian Kraju Kwitnącej Wiśni. Obawiamy się, że dopóki w modzie będzie importowanie i kopiowanie amerykańskich wzorców, a japońskie dzieła pozostaną zaledwie ciekawą alternatywną i czystym folklorem – marne są szanse na to, aby zawładnął Wami szał Gutsa. Do tego czasu pozostaje import, bądź zaprzyjaźnienie się z kolegą, którego dziewczyna zupełnie przypadkiem jest Japonką, a jego pokój niewiele różni się od sklepu w Akihabarze. Miłego rzezania!

Mielu und Matt

Wsparcie: Sensei ■ ■



PS: Zainteresowani światem Berserka? Wbijajcie się na stronę http://skullknight.net/encyclopedia/

▶ KINO

Saw (Piła)

Adam budzi się w brudnej dworcowej łaźni przykuty do wielkiej rury stalowym łańcuchem. Nie ma pojęcia jak tu trafił, nie umie się w żaden sposób uwolnić, a jego paniczne wołania o pomoc słyszy jedynie doktor Lawrence Gordon – przygwożdżony w identyczny sposób mężczyzna siedzący po drugiej stronie pomieszczenia. Sprawa wygląda nieciekawie, tym bardziej, że na środku zapyziałej łaźni leży nieświeży trup w kałuży krwi wyciekającej z rozwalonego łba. Jeszcze przez długi czas panowie starają się zachować zimną krew i racjonalne myślenie, ale im dłużej tkwią przywiązani do rur, tym większa ogarnia ich panika. Akcja nabiera bardziej chorego wydźwięku w momencie, gdy okazuje się, że w toalecie ukryte zostały dwie ręczne piły. Ostrza są zbyt kruche, by przeciąć potężne łańcuchy, ale idealnie nadają się do krojenia miękkich kończyn. Nie da się ukryć, że ktoś uważnie obserwuje przerażonych bohaterów i tylko czeka, aż któryś z nich posunie się do ostateczności, ucinając sobie nogę, jak szczur odgryzający sobie łapę, gdy zostanie złapany w potrzask. Tak ciężkiego, przerażającego i trzymającego w napięciu thrillera nie oglądaliśmy od bardzo, ale to bardzo dawna! Począwszy od pierwszych minut, aż po napisy końcowe towarzyszy widzowi poczucie zaszczucia, paniki i niepewności. Akcja filmu rozbija się na kilka mniejszych historii, w których poznacie między innymi głównego złego oraz metody, jakimi wykańczał swoje ofiary. Co gorsza, wszystkie schwytane przez niego osoby ginęły z własnych rąk, pogrążone w głębokiej panice i chęci przetrwania. Będziecie w szoku widząc te wszystkie makabryczne sceny, a także śledząc perypetie przykutych łańcuchami bohaterów. Wydarzenia nabiorą jeszcze szybszego tempa, kiedy Gordon otrzyma rozkaz zabicia Adama – jeśli nie zrobi tego w ciągu sześciu godzin, zostanie tu na zawsze, a jego rodzina dostanie po kulce w głowę. Jak myślicie? Czy zdesperowany doktor wykombinuje jakiś sposób, aby zabrać nieboszczykowi trzymany w ręku pistolet? Czy strzeli do przerażonego kolesia, o którym totalnie nic nie wie? A może utnie sobie nogę?

Do licha, ten film przeżywa się od początku do końca i podejrzewamy, że siedząc w kinie, rzadko będziecie spuszczać wzrok z ekranu! Rewelacyjnie zagrane role, świetnie wyważone tempo akcji i mocne bicie serca w trakcie całego seansu macie jak w banku. Film okazał się na tyle dobry, że Saw 2 jest już tylko kwestią czasu. Tymczasem, marsz na jedynkę! **[n+]**

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

O cooperativie sam ze sobą i o ściąganiu z sieci Ronaldo

Oglądając gry konsolowe często zastanawiamy się, kiedy ktoś zrobi taką grafikę elektroniczną, że nie będzie jej można odróżnić od rzeczywistości. Cóż – nie ma co do tego wątpliwości – jeszcze zobaczymy takie gry.

Od samego zarania dziejów, maszyny obliczeniowe (a konsole do takich na pewno należą) są coraz potężniejsze. Mało tego. Ich moc rośnie w tempie zastraszającym. Niejaki Gordon Moore (szef firmy Intel i wynalazca obwodów scalonych) doszedł w roku 1965 do szokujących wniosków. Stwierdził (i nie pomylił się), że moc obliczeniowa komputerów za określoną cenę sklepową (np. 1000 dolarów) podwaja się co 18 miesięcy. Czyli jeśli w tym roku kupię w sklepie komputer za 1000 dolarów, to będzie on dwa razy szybszy od komputera, który kupiłem za 1000 dolarów półtora roku temu. Okazało się, że prawo to (zwane Prawem Moore'a) działało nie tylko wstecz, ale i działa do dziś. Wygląda także na to, że będzie działało dalej. Żyjemy jednak w tak ciekawych czasach, że staniemy się świadkami jednego z ważniejszych wydarzeń w dziedzinie miniaturyzacji. Fakt, że nVidia pokazała już kartę graficzną 3D do komórek i wszyscy liczą na kolejne hity. Tymczasem jednak w informatyce dokonała się już taka miniaturyzacja, że niedługo nie będzie można nic pomniejszyć, ponieważ samych atomów nie zmniejszymy, żeby nie wiem co. Stąd też zapewne obejrzymy zupełnie nowe rozwiązania. Przewiduje się, że najpierw procesory przestaną być płaskie, a zaczną być przestrzenne, potem optyczne, by w końcu stać się urządzeniami... chemicznymi! Na przykład opartymi na DNA. Jak to się wszystko ma do mocy obliczeniowej i pojemności ludzkiego mózgu?

Komputerowy odpowiednik największego ludzkiego organu umiejscowionego w głowie stworzymy (według obliczeń, które mogą się mylić najwyżej o dwa lata) w roku 2023 i będzie kosztował on wtedy 1000 dolarów. Tego typu komputer będzie miał pojemność naszego mózgu i będzie działał MILIARD razy szybciej! Oczywiście ewolucja maszyn na tym się nie zatrzyma. Prawo Moore'a będzie działało dalej. Stąd też już siedem lat później komputer za tę samą cenę uzyska osiągi połączonych mózgów małego miasta. W 2050 roku przekroczy moc połączonych mózgów USA, a 10 lat potem biliona ludzi (bilion = tysiąc miliardów). Trudno uwierzyć? Wygląda na to, że nic już nie może tego zmienić!

W tym samym momencie naukowcy pracują nad skopiowaniem mózgu do komputera. Zapisaniu jego wspomnień, pamięci, danych... Kiedy to się stanie – nie wiadomo. Ale się stanie. Jeśli nie my to obliczymy, zrobią to owe superhiperkomputery, których moc nawet trudno sobie wyobrazić. Co wtedy będzie? Będzie można po prostu zapisać swój mózg na nośnikach elektronicznych. Czy on ożyje? Czy będzie myślał? Czy będzie cyborgiem... Cholera wie. Być może! Taki mózg praktycznie nigdy nie zginie, nie zgnije, póki ktoś nie wciśnie klawisza „delete". Powinniśmy dożyć tych czasów, moi drodzy.

Grafika przerośnie nasze najśmielsze oczekiwania i to dosłownie na dniach! Nie ma co nie wierzyć w obrazki z nowej wersji konsoli Microsoftu – nic nie stoi na przeszkodzie, żeby te gry tak właśnie wyglądały. Ale to jeszcze nic. Pomyślcie o sztucznej inteligencji przeciwników!

Po tych wstrząsających faktach zastanówmy się jaki ma to wpływ na gry. Otóż prosty. Grafika przerośnie nasze najśmielsze oczekiwania i to dosłownie na dniach! Nie ma co nie wierzyć w obrazki z nowej wersji konsoli Microsoftu – nic nie stoi na przeszkodzie, żeby te gry tak właśnie wyglądały. Ale to jeszcze nic. Pomyślcie o sztucznej inteligencji przeciwników! Być może będzie się ją nie tylko kodować, ale także ściągać z sieci jako dodatki. „Ściągnij do PESa mózg Ronaldo!", „Virtua Fighter z dodatkową płytą pt. Mózg Jeta Li". Da się być może także pozrzucać zachowania całych zespołów – na przykład komandosów: „Nowy dodatek do Rainbow Six pt. GROM". Z początku pewnie będzie to wszystko zajmowało mnóstwo pamięci, ale z czasem da się to łyknąć od ręki. Idźmy dalej. Może nie trzeba będzie w nowym MGSie wcale dotykać joypada. Zrzuci się do gry własny mózg (który w formie kompatybilnej będzie gdzieś przechowywany) i ten mózg pogra za nas, a my będziemy tylko patrzeć. No tak, tylko gdzie tu frajda z grania. No to cooperative! Ja gram joypadem jednym ludzikiem, a mój „zrzucony do pamięci" mózg kieruje drugim. I jesteśmy nie do pokonania. Co dalej będzie można zrobić? Nie mam pojęcia, ale może Wy macie pomysły? Dajcie znać pocztą do redakcji, albo na forum. Ciekaw jestem co jeszcze można zrobić z takimi nieograniczonymi możliwościami.

Że co? Że się nie uda? Że konsole nigdy takie nie będą? Że się nie da wtłoczyć ludzkiego umysłu do maszyny? Że nigdy takie gry nie powstaną? Przypomnijmy kilka dat z historii świata i ważnych cytatów, które usadzają malkontentów. W 1876 roku, szef Western Union powiedział: „Telefony mają zbyt wiele wad, by można je było poważnie traktować jako środek porozumiewania się". W 1895 roku Lord Kelvin pokusił się o stwierdzenie: „Fruwające machiny cięższe od powietrza są niemożliwe do zbudowania". Thomas Watson, szef IBM w roku 1943 zauważył z dumą: „Na świecie istnieje zapotrzebowanie być może na pięć komputerów". Na łamach Popular Mechanics, magazynu amerykańskiego, w 1949 roku napisano: „Komputery przyszłości będą być może ważyły mniej niż pół tony". Ken Olson dodał w 1977 roku: „Nie ma powodu sądzić, że komputery będą kiedykolwiek używane przez osoby prywatne w domach" . A znany nam wszem i uwielbiany Bill Gates doszedł do równie wiele wnoszącej konkluzji w 1981 roku: „640 kilobajtów pamięci powinno wystarczyć do wszystkich zastosowań komputerów".

Cóż mogę dodać: to, co tu napisałem to bardzo bezpieczne przewidywania. Pewnie będziemy jeszcze bardziej zaskoczeni! ■ ■

▶ COOL STUFF

Virtual-GT

Virtual-GT to konstrukcja przypominająca wnętrze prawdziwego samochodu rajdowego. W jej skład wchodzi rajdowy fotel, kierownica MOMO Logitecha z opcją Force Feedback (a także możliwością wykręcania 900 stopniowych kółek) oraz zestaw głośników z subwooferem podłączony do specjalnego wzmacniacza, co daje nam w sumie soczysty dźwięk przestrzenny. To nie wszystko. W strategicznych miejscach (np. w pedałach) zostały umieszczone specjalne „wibratorki", które dodatkowo potęgują doznania. Zaraz za fotelem znajduje się konsola PS2 (z GT3 na pokładzie). Wszystko to doskonale współgra ze stawiającą opór kierownicą oraz fotelem umocowanym na sprężynowym zawieszeniu reagującym na każdy ruch ciała podczas gry, co daje złudzenie siedzenia we wnętrzu prawdziwej fury. Jeśli dodatkowo podoba się Wam 39 calowy plazmowy ekran to wiedzcie, że nie znalazł się on w zestawie V-GT i trzeba go dokupić oddzielnie (standardowo jest tylko 29 cali zwykłego telewizora) za niecałe 3000 dołków. Ale nawet bez niego, cenę zabawki oszacowano na prawie 15000 dolarów. Kupa floty, jak za grę z dobudowanym do niej samochodem, ale najwyraźniej ktoś to jednak kupuje. Aha, już planowany jest upgrade do Gran Turismo 4. Pewnie będą musieli zmienić kierownicę, bo MOMO z GT4 nie współpracuje...

N64 Control Deck Keychain

Za równowartość jednego dolara możecie nabyć breloczek imitujący wyglądem konsolę N64. Podobnie, jak w przypadku prawdziwych maszyn, breloczek wypuszczono w sześciu kolorach, co przy tak niskiej cenie sprawia, że chce się kupić wszystkie. Brelok (nie zapomniano w nim nawet o klapce na dodatkowe 4MB pamięci!) potrafi dodatkowo nagrać sześciosekundowy dźwięk i odtworzyć w żenująco niskiej jakości. Widzicie już te nudne, domowe klucze udekorowane minikonsolkami i padami? Ha.

CounterStrike Fan Kit

Świetna sprawa dla osób, które chcą podlansować się jako wielbiciele i wyznawcy CounterStrike. Specjalnie dla nich przygotowane zostały breloczki i smycz, które z powodzeniem podepną pod klucze lub telefony. W skład zestawu Counter Strike CS-01 wchodzą dwa ludziki w wersji super-deformed (terrorysta i anty-terrorysta), a ponadto breloczek z granatem błyskowym i smycz w kolorze moro. Ciekawe, ile entuzjazmu wzbudziłaby figurka małego spec-naza postawionego na monitorze w kawiarence internetowej.

MYŚLĘ, WIĘC GRAM

Not-so-Odd world

Na każdym zebraniu jest tak, że... jakoś trzeba zacząć, hehe. A ponieważ niemal połowa niniejszego artykułu jest ledwie wstępem do szerszych rozważań, tedy wybaczcie, że od razu przejdę do rzeczy. Zapraszam do jeszcze jednej refleksji nad schematami pojawiającymi się w fabułach gier video. Zaczniemy nieco z flanki, ale potem będzie jaśniej, zapewniam.

Dawne kultury, mimo niezwykłej różnorodności, łączy przynajmniej jedna cecha. Otóż reprezentujący je zwykle konstruowali w swych wierzeniach dwie („mityczne" dla nas, a „dotykalne" dla nich) rzeczywistości. Te w uproszczeniu można scharakteryzować jako: świat życia, światła i porządku (domenę ludzi, przesyconą witalnością i rozkwitem) oraz krainę śmierci, gdzie panuje chaos i mrok (nacechowaną upadkiem i rozkładem sferę zamieszkiwaną przez to, co nie-ludzkie i dla ludzkiego świata groźne). Antropologowie kultury czasem określają te sfery jako orbis interior i orbis exterior, ale to straszni nudziarze.

Myślę, że wszelkie opowieści jakich lubią słuchać współcześni ludzie (nawiązuję tu do słów mitoznawcy, Mircea Eliadego), a mam na myśli zarówno bajki, Hollywood, reklamy, jak i nasze gry video, mają problemy z uwolnieniem się od wiecznie aktualnych, ogólnie zrozumiałych i prostych zasad właściwych dawnym mitom.

Bo cóż może być prostszego od historii o heroicznej walce z obcym elementem (niech będą to ponurzy kosmici, zombie, sedesowe bakterie, wampiry czy armie szalonych totalitarystów) wdzierającym się w ludzką rzeczywistość by niszczyć, zabijać, spijać krew, zawłaszczać to, co żywe i kwitnące, a czego brakuje w „opozycyjnym" świecie? Cóż bardziej chwytliwego od relacji o zemście na owym strasznym i złym czynniku (... mafii? terrorystach?), który pozbawił nas tego co bliskie, a jeszcze knuje i drąży, wciąż zagrażając światu dobrych i prawych? Cóż wreszcie mniej wymagającego myślenia od historyjek, w których nacja, nazwijmy ich, hm... Badasses pozbawia świat należący do Goodfellas czegoś cennego, a przedstawiciel tych drugich musi to odzyskać? Co by to nie było – totem, księżniczka, czarodziejski miecz, paczka chrupków – dostrzegalny jest schemat i jego naturalne, może nawet instynktowne, rozumienie przez odbiorców.

Tak właśnie bywa. W fabułach filmów, czy gier video, uwidaczniają się zasadnicze i powszechne fobie, troski, tęsknoty i pragnienia; z ochroną czegoś drogiego przed złem, z wydzieraniem tegoż z jego rąk wiążą się przecież emocje najbardziej podstawowe. Nie jest istotna treść owych fabuł, istotny jest jak sądzę ów schemat, oparty na ciągłym dialogu dwóch wymienionych wcześniej sfer. Tu leży pies pogrzebany – schematy są tak nośne i chwytliwe, że nie zastanawiamy się czasem nad tym, co oglądamy, w czym uczestniczymy. Można nam sprzedać wszystko, a my beztrosko będziemy podziwiać heroiczne poczynania bohaterów na srebrnym ekranie, później sami weźmiemy pada do ręki, by odnaleźć siedem części magicznej pieczęci skradzionej przez czarnoksiężnika, będąc przekonanym, że jest to absolutnie konieczne i słuszne.

Nie mam nic przeciwko głupim opowiastkom, jeśli są tłem dla niezłej zabawy. Ale tym bardziej, powtarzam, tym bardziej należy docenić gry, których fabuły nie wykorzystują nośnych, archetypicznych szkieletów; które wprost lub metaforycznie skłaniają do zastanowienia się nad ważkimi problemami, przy których questy po smocze jajo i magiczną katanę są, oględnie rzecz ujmując, ubogie umysłowo.

No dobrze. Jakieś tam fabuły być powinny. Ale, powie ktoś, mogą być głupie i nie muszą skłaniać do jakichkolwiek refleksji, liczy się rozrywka. Right. Nie mam nic przeciwko głupim opowiastkom, jeśli są tłem dla niezłej zabawy. Ale tym bardziej, powtarzam, tym bardziej należy docenić gry, których fabuły nie wykorzystują nośnych archetypicznych szkieletów; które wprost lub metaforycznie skłaniają do zastanowienia się nad ważkimi problemami, przy których questy po smocze jajo i magiczną katanę są, oględnie rzecz ujmując, ubogie umysłowo.

Oddworld Inhabitants od czasów wydania Abe's Odyssey nie przestają zadziwiać konsekwencją z jaką usiłują przemycić w swych grach refleksje dotyczące poważnych problemów współczenego świata. Umykający z Rupture Farms Abe zdaje się opowiadać historię o zdolnych do popełniania dla zarobku zbrodni na wielką skalę korporacjach, wymierających, zdegradowanych przedstawicielach pierwotnych kultur, konsumpcji dzikiego świata pod postacią trafiającego na sklepowe półki produktu. O Munchu natomiast, kolejnym niezwykłym bohaterze serii Oddworld, Lorne Lanning, jeden z jego ojców, wyraźnie w pewnym wywiadzie powiedział, iż inspiracją dla powstania sympatycznej kreatury były myśli o milionach zwierząt laboratoryjnych wykorzystywanych i wyrzucanych na śmietnik każdego roku przez ludzi. Sądząc po tym, co spotkało nieszczęsnego Gabbita i jego pobratymców można śmiało założyć, iż problem zagłady wielu gatunków morskich zwierząt również był znany twórcom Munch's Oddysee.

Czyli nie dość, że można było od dawna posądzać podopiecznych Lorne Lanning i Sherry McKenna o niegłupie przemyślenia, to jeszcze włączali je oni do bardzo przyzwoitych gier. Nic, tylko pogratulować. Ale przyznam, że odkąd dowiedziałem się, iż nowy tytuł w świecie Oddworld będzie czymś w rodzaju mixu strzelaniny z platformerem nabrałem obaw, że panowie (i panie!) z San Luis Obispo zamierzają nieco spuścić z tonu. Jakże się myliłem! Stranger's Wrath, bo przecież o ten tytuł w niniejszej pisaninie chodzi, nie zawiódł oczekiwań miłośników Oddworld w najmniejszym stopniu. Jako połączenie shootera i gry platformowej jest doskonały, jako gra z – przepraszam – przekazem, nie odstaje od poprzednich części serii.

Nic konkretnego powiedzieć na temat fabuły nie wypada – powiesilibyście mnie na pierwszej gałęzi za choćby cień spoilera w tekście – ale... mogę zapewnić, że poruszane w Stranger's Wrath problemy: przesiedlania dzikich plemion, wprowadzania przez industrialnych gigantów zmian w ekosystemach, ekstynkcji gatunków zwierząt, braku tolerancji dla wszelkiej odmienności – ukazane są z właściwą dla Oddworld Inhabitants mądrością i wyczuciem. Do tego – jakże pięknie ukazane! Nawet jeśli z jakichś powodów strzelanie do wrażych sił Wam się znudzi, będziecie jak ja gnać do przodu, by ujrzeć film z kolejnym fragmentem historii Strangera...

Gdybym miał się czegoś w powyższym tekście uczepić, zwróciłbym uwagę na jedno – spłaszczone, „mityczne" fabułki też mogą się bronić pozorną głębokością i uniwersalnością (ponadczasowością). W końcu mogą na upartego nawiązywać do wielu historycznych i współczesnych wydarzeń. I odwrotnie – sensy jakich doszukuję się w opowieściach spod znaku Oddworld mogą być nadto wydumane, ba, autorzy mogli znaleźć sobie pewną niszę: nastawić się na produkcję sztucznie ambitnych fabularnie dziełek, gdzie po prostu wklejone są pomysły rodem z forum greenpeace'owców – ot, dla lepszego wrażenia i lepszej sprzedaży. Ale to już zbytnia ostrożność, podobna tej, jaką kierują się ci, którzy w wywiadach męczą McKennę i Lanninga pytaniami typu: „jak to jest, nie lubić kaptalistycznych gigantów i jednocześnie kolaborować z Microsoftem?" Wolę raczej zaufać autorom zapoznawszy się z inspirującymi ich zjawiskami i problemami... do czego i Was, rzecz jasna, zachęcam.

Przejdźcie grę, przemyślcie słowa wodza Luthera Stojącego Niedźwiedzia, a potem zajrzyjcie na www.oddworld.com i odnajdźcie dział "inspirational links". Zapewniam, że warto.

▶ WWW

> Papercraft Factory

http://www.dfnt.net/t/photo/papercraft/index.shtml

Strona, z której można pobrać gotowe do wydruku, kolorowe plansze, z których zbudujecie papierowe modele i figurki. Jedną z atrakcji jest niewątpliwie mikromodel NESa - po złożeniu wygląda przepięknie. Dla fanów Tekkena jest też papierowy Kuma, hehe. Strona jest w języku japońskim, ale to nie powinno w niczym przeszkadzać.

> Subservient Chicken

http://www.subservientchicken.com/

Niesamowita sprawa. W pokoju znajduje się facet w stroju kurczaka, zaś użytkownik wydaje mu polecenia wpisując angielskie słowa. Spróbujcie na przykład "dance", "come closer" i inne rzeczy, które przyjdą Wam do głowy. Niegłupio wygląda też "lay egg". Hipnotyczna rzecz, ciężko oderwać się od oglądania tego gościa.

> ZX Spectrum

http://http://zxspectrum.cjb.net

Wirtualne, interaktywne muzeum gier na ZX Spectrum. Z masy innych stron tę wyróżnia emulatror speca w Javie - można wybrać pozycję spośród dziesiątek klasyków i po prostu grać w oknie przeglądarki internetowej. Świetna sprawa.

▶ DVD Import

Tae Guk Gi: The Brotherhood of War

Totalne zaskoczenie i solidny cios ze strony koreańskiego kina. Film opowiada historię dwóch braci (starszego Jin-seoka i młodszego Jin-tae), w których spokojne życie wkracza wojna. Jest rok 1950, a komunistyczna Korea Północna dochodzi do wniosku, że najwyższy już czas podbić tereny leżące na południu. Armia południa zaczyna desperacko rekrutować żołnierzy wśród cywili i pech chce, że zabiera również młodego Jin-tae. Jin-seok zaciąga się do armii, aby chronić młodszego brata, ale bardzo szybko wyłazi z niego prawdziwa natura – urodzony wojownik i prawdziwa maszyna do zabijania. Początkowo w obronie brata, z czasem jednak dla własnej chwały rzuca się w najcięższy ogień, co momentalnie czyni go bohaterem i żywą legendą wśród żołnierzy Korei Południowej. Kiedy zobaczycie pierwszą krwawą batalię w Tae Guk Gi, już nigdy nie wspomnicie Szeregowca Ryana. Reżyser Je-gyu Kang obrał sobie za cel jak najdokładniejsze pokazanie spustoszeń i chaosu, jaki sieją wśród ludzi karabiny maszynowe. To brutalny obraz, przez który non stop przelatują odstrzelone kończyny i zwęglone zwłoki. Ciekawie pokazana została coraz gorsza relacja między dwójką braci, a w rezultacie... sami zobaczycie. Tae Guk Gi autentycznie wzrusza, a na dokładkę jak żaden inny film pokazuje brutalność i okrucieństwo wojny.

New Police Story

Jackie Chan powraca do Hong Kongu, gdzie NARESZCIE zaczyna przypominać szalonego kaskadera i wojownika, jakim pamiętamy go z dawnych filmów. Koniec z komediami, koniec z mało wyszukaną choreografią walk, koniec z przygłupimi partnerami towarzyszącymi mu podczas akcji. Wraz z nowym Police Story blisko pięćdziesięcioletni aktor udowadnia, że duchem nadal jest młody, a walki podczas których nie dotyczy go grawitacja to nadal jego znak rozpoznawczy! Doczekaliśmy się kolejnej Policyjnej Opowieści. Chan jest doświadczonym komisarzem policji, jednak po tym, jak jego drużyna zostaje wybita w pień przez oddział zamaskowanych dzieciaków zaczyna pić na umór i wycofuje się ze służby. Chodzi po barach, pociąga ostro z butelki, ale po wyciągnięciu pomocnej dłoni przez nowoprzyjętego, strasznie narwanego gliniarza, raz jeszcze bierze się za niedokończoną sprawę. New Police Story jest znacznie lepsze niż nudne, hollywoodzkie Medaliony, czy inne Tuxedo. Jackie ma w pięściach i nogach niesamowity power, który w azjatyckim filmie wychodzi natychmiast. Będziecie w szoku widząc jak walczy, a kto wie, być może wzruszycie się podczas kilku chwytających za serce momentów. Jesteśmy pod wrażeniem „odświeżonego" Chana i mamy nadzieję, że Wam również przypadnie do gustu.

CZYTELNICY NADESŁALI

MAGIA UCIEKAJĄCA Z EKRANU

Prawdziwe wciągnięcie się w świat przedstawiony w grach przychodzi nam coraz łatwiej. Nie ma w tym nic dziwnego, jeśli spojrzymy na dzisiejsze gry. Coraz częściej zdarza się nam (zwłaszcza przy dłuższym graniu) wierzyć w iluzję kreowaną przez grę na ekranie telewizora. Dochodzi do tego, że zapominamy o tym, że tylko gramy, a zaczynamy myśleć o oglądanych obrazkach jak o czymś prawdziwym. Pojawia się zachwyt... jesteśmy w stanie wychwalać ulubioną grę pomijając jej drobne usterki, bo widzimy w niej o wiele więcej zalet. A przede wszystkim dajemy się ponieść wyobraźni. Pochlebne opinie cieszą autorów stymulując ich do jeszcze cięższej pracy nad kolejnymi tytułami. W zamian za uznanie autorzy dają nam, graczom, coś, co teoretycznie ma zaspokoić naszą ciekawość i apetyt na dany tytuł. Dają nam filmy typu „making of". Filmy będące w pewnym sensie monologiem twórców wygłaszanym w stronę najwierniejszych odbiorców.

Sprawa dotyczy nie tylko gier, bo w o wiele większym stopniu pojawia się w filmach. Format DVD doprowadził do tego, że każda szanująca się superprodukcja z Hollywoodu zawiera podobny materiał. A całe zjawisko jest stopniowo od jakiegoś czasu adaptowane na potrzeby gier. Bo dla fanów to kolejny miły dodatek, a dla autorów niezła okazja, by pochwalić się zastosowanymi rozwiązaniami i choć w śladowo zaistnieć w pamięci graczy z całego świata.

U podstaw powstawania tego typu materiału leży opowiedzenie odbiorcom w jak najprostszy sposób „jak to się robi". Czyli widzimy jakąś miłą osobę, która powiedzmy, zajmuje się tworzeniem skomplikowanej animacji do gry lub filmu. No i teraz owa osoba stara się przekazać, o co tak naprawdę chodzi, na czym polega jej praca i jakich technik użyła do stworzenia swojego kawałka projektu. W sumie z czasem dochodzi do zabawnych sytuacji gdy po raz n-ty słyszy się opowieść na temat, czym jest Motion Capture i po co są te białe kuleczki przyklejone do pana robiącego te dziwne ruchy w kombinezonie. No ale tak to jest, taką cenę płacimy za to, że te filmy są dostępne dla wielu odbiorców. Bo sami przyznacie, że podziwianie kodu źródłowego albo jakiś schematów z algorytmami nie należałoby do najciekawszych..... no i nie każdy cokolwiek by zrozumiał.

Zatem wydaje się, że takie filmy to całkiem zabawne i jednocześnie pouczające źródło wiedzy, zwłaszcza dla ludzi ciekawskich. No cóż, wydaje się, bo nie zawsze tak jest. Czasem takie filmy powodują właśnie to, że cała magia gry lub filmu ucieka z ekranu. Nie chciałbym wyjść na czepiającego się odbiorcę, ale jednak muszę to powiedzieć – czasem autorzy pokazują za dużo, powodując, że nieubłaganie uświadamiam sobie, iż po kolejny raz ja i moja wyobraźnia daliśmy się nabrać. O co mi chodzi? Już wyjaśniam.

Jestem ogromnym fanem dwóch kapitalnych trylogii filmowych ostatnich lat, a mianowicie Matrixa i Władcy Pierścieni. O ile podziwianie szkiców produkcyjnych, akrobacji i układów walk wykonywanych przez aktorów czy kaskaderów, oglądanie jak powstawały kostiumy czy scenografia jak najbardziej mi pasuje, to już oglądanie zaawansowanych scen z wykorzystaniem efektów komputerowych, jakoś nie bardzo mi podchodzi. Jednak takie są realia, że większość efektów uzyskuje się przy pomocy komputera, co do tego nie ma wątpliwości. Tylko, że zupełnie nie pasuje mi animacja komputerowa do klimatu Władcy Pierścieni, bo przy następnej projekcji filmu będę pamiętał, że np. oblężenie Helmowego Jaru lub Minas Tirith to jeden wielki miszmasz zdjęć i efektów komputerowych. A chciałbym za każdym razem dawać się porwać filmowi i nie przypominać sobie o tym, że to tylko iluzja. Podobnie jest z grami, przy czym gry bez pomocy komputera nie mogą powstać. Dotarcie do tego typu bonusowych materiałów produkcyjnych nie jest tak łatwe, jak w przypadku filmów, więc również mniej popularne. Ale gdy już się je znajdzie to i tak można czasem nieco się rozczarować. Bo nagle zdajemy sobie sprawę, że to, co przed chwilą pozwoliło nam przyjemnie spędzić czas jest sztuczne. I wtedy też pojawiają się dziwne myśli i wątpliwości. Na przykład wiedząc, że dźwięk przeładowywania broni w Killzone to obrobiony w komputerze odgłos zszywacza biurowego, podczas gdy np. w Brothers In Arms wszystkie dźwięki broni są prawdziwe. Podoba Wam się scena walki z Balrogiem w Trzeciej Erze, to poszperajcie w sieci, a zobaczycie jak powstawał „groźny" przeciwnik z Morii. Silent Hill nagle przestaje być taki straszny, gdy poznajemy szczegóły jego powstawania. Dobijające dla wielu może być to, że ich ulubione postacie to zwykłe cyfrowe kukiełki.... Taka jest prawda.

Można tak wyliczać w kółko, pytanie brzmi „czy warto?". Czy warto uświadamiać sobie, że nasza ulubiona rozrywka to tylko iluzja? A może lepiej pozwolić sobie na kolejną chwilę zapomnienia gdzieś w innym świecie daleko stąd? Bo dziwnym jest, że pomimo tego, iż znamy prawdę to i tak lubimy pławić się w tej jakże emocjonującej iluzji zmysłów. Zatem na pytanie „czy warto?" niech każdy odpowie sobie sam.

Bogas ■ ■

SERWIS DLA GRACZY

Stwórz własny profil gracza
Zdobywaj nagrody
Prowadź własny dziennik

...dołącz do IMRO TEAM

IMRO

- Szybka informacja
- Rzetelne recenzje
- Megaporadniki
- Darmowy download
- Gorące konkursy

Mamy to wszystko
i jeszcze więcej
!!!

THE PUNISHER

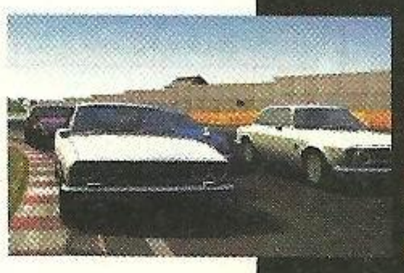
OSTRA, SZYBKA I BRUTALNA AKCJA, PIERWSZOLIGOWE WYKONANIE I PRAWDZIWY TWARDZIEL W GŁÓWNEJ ROLI. NIE SPODZIEWAŁEM SIĘ PO TEJ GRZE ZBYT WIELE I NA SZCZĘŚCIE NIŁO SIĘ ROZCZAROWAŁEM. JEST W NIEJ WSZYSTKO, CZEGO MOŻE ZAPRAGNĄĆ WIELBICIEL PORZĄDNYCH STRZELANIN I CIEKAWYCH PATENTÓW.

85/100 - MOFF (IMRO)

GRY
IMRO.PL

IMRO

Gry.ImRo to nowy serwis, który za cel postawił sobie dostarczenie najświeższych, rzetelnych, sprawdzonych informacji o wspaniałej pasji, jaką są gry komputerowe. Na naszych stronach przeczytasz nowinki z kraju i ze świata, fachowe recenzje, zapowiedzi nadchodzących produkcji, megaporadniki i opisy przejścia, które pomogą Ci uporać się z Twoją ukochaną grą.



WWW.GRY.IMRO.PL

Metal Gear Solid 3 Snake Eater – PS2

Sprawdźcie poniższe częstotliwości radiowe, a posłuchacie:
140.01 – Salty Catfish / 66 Boys
140.52 – Rock Me Baby / 66 Boys
141.24 – Sea Breeze / Sergei Mantis
142.94 – Pillow Talk / Starry, K.
144.06 – Jumpin' Johnny / Chuck Raspberry
147.08 – Surfing Guitar / 66 Boys
147.59 – Sailor / Starry, K.
149.53 – Don't Be Afraid / Rika Muranaka

Łatwa ucieczka z więzienia
Kiedy torturowanie Snake'a dobiega końca, przełącz się w widok fpp, a zobaczysz The Sorrow trzymającego w łapach tablicę z napisem. To częstotliwość radiowa – 144.75. Kiedy Snake będzie już siedział w więzieniu, wprowadź te cyfry do radia, a odblokują się drzwi! Inną możliwością szybkiej ucieczki, jest wbicie się w menu i zakręcenie Snakem kilku obrotów. Kiedy wrócicie do gry, bohater wyhaftuje się na podłogę, do celi wejdzie strażnik i pojawi się możliwość znokautowania typa.

Ukryte zdjęcia
Walcząc z The Sorrow róbcie fotografie pokonanym szefom. Zobaczycie wówczas także zdjęcia ekipy robiącej trzeciego Metala.

Alternatywna rozmowa z Ocelotem
Po ostatniej walce z Ocelotem masz do wyboru dwa rewolwery – jeden z nabojem, drugi bez. Nie wybieraj żadnego, a Ocelot się ostro wkurzy. Kiedy już wybierzesz pukawkę, nie pociągaj za spust. Zobaczysz alternatywny scenariusz. Dość zaskakujący.

Maska małpy
Zdobądź pięć najlepszych czasów w minigrze Snake vs. Ape, a odblokujesz małpią maskę.

Koszmarna minigra
Po wrzuceniu do więzienia (i torturach) nagraj stan gry i wyłącz konsolę (po tym, jak panienka w radiu powie „I've got a bad feeling about saving here"). Po ponownym włączeniu konsoli i wgraniu stanu gry zostaniesz przeniesiony do rzeźniczej minigry.

Dodatkowe kamuflaże
Animals: pokonaj Ocelota za pomocą strzałek usypiających – łatwiejsze celowanie.
Hornet Stripe: ogłusz The Pain przy użyciu usypiacza – insekty będę Cię unikać.
Spider: ogłusz, zamiast zabijać The Fear – zamienia wykrywalność (stealth) na energię.
Fire: pokonaj Fury (strzałkami) – mniejsze obrażenia od ognia
Choke – przejdź przez całą ścieżkę, jaką przygotował Sorrow – duszenie przeciwników uzupełnia energię.
Cold War – pokonaj Volgina, ale nie zabijaj – Rosjanie nie będą atakować.
Snake – pokonaj The Boss, ale nie zabijaj.
Stealth – odszukaj wszystkie 64 żaby.

EZ Gun
Zgromadź wszystkie 47 roślinek i zwierząt, a odblokujesz EZ-spluwę.

Metal Gear Acid
Trzy razy przesłuchaj strażnika na pierwszym piętrze w Graniny Gorki Lab, a zdradzi Ci kod do gry Metal Gear Acid. Tajemne słowo – JEHUTY – pochodzi oczywiście z gry Zone of Enders.

Mosin Nagant
Pokonaj The End używając wyłącznie MK22. Jako nagrodę otrzymasz jego strzelbę snajperską – Mosin Nagant.

Paradoks czasowy
Po pierwszym spotkaniu (i ogłuszeniu) Ocelota – zadźgaj go nożem. Natychmiast po tym, gdy blondas wyzionie ducha zadzwoni Cambell i oznajmi, że Snake stworzył paradoks czasowy.

Plakat Raidena
Po ogłuszeniu Raikova wpakujcie go do jedynej otwartej szafki na drugim piętrze. Zauważcie, że do wewnętrznej strony drzwi przyklejony jest plakat Raidena z MGS2.

Makijaż Infinite
Ukończ grę z rankingiem Foxhound, a otrzymasz kamuflaż zapewniający nieskończoną ilość przedmiotów.

Martwy ze starości
Walcząc z The End nagrajcie stan gry, zresetujcie konsolę, wbijcie się do menu systemowego PS2 i przestawcie zegar konsoli o tydzień naprzód. Kiedy ponownie wgracie stan, koniecznie odszukajcie w gąszczu The End. Okaże się, że umarł ze starości!

The Getaway: Black Monday – PS2

Ukończ grę, a odblokujesz Eddiego, Sam, Jurija, Jamahla, Zarę i Viktora w trybie Free.
Oprzyj się o ścianę, a odzyskasz utracone zdrowie. Twoja zdolność leczenia uzależniona jest od tego, jak mocno oberwałeś.

Mercenaries - PS2 & Xbox

Pełna oferta sklepowa – wejdź do menu i wstukaj na krzyżaku: Dół, Dół, Dół, Dół, Góra, Lewo, Prawo, Prawo.

Zbieranie ukrytych skarbów narodowych odblokowuje ciekawe skórki:
20 – Indiana Jones (PS2), Han Solo (Xbox)
30 – doktor
40 – więzień
50 – Diamentowy As
110 – elitarny żołnierz SKU

Tryb Playground of Destruction – przejdź grę, a odpalając ją po raz kolejny zachowasz wszystkie zebrane rzeczy i pieniądze.

Nietykalność – w menu wstukaj kombinację Góra, Dół, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo. Kod musi być wpisywany za każdym razem, gdy grę przerywa „loading". Problem w tym, że nieśmiertelny najemnik może być powodem kilku usterek w grze. Jeśli wpadniecie do wody – nie umrze, tylko będzie bezradnie wierzgał, a grę należy wówczas ładować od początku.

Milion zielonych – wbij się do menu, a następnie wpisz Prawo, Dół, Lewo, Góra, Góra, Lewo, Dół, Prawo. Odpowiedni dźwięk potwierdzi, że wpisałeś poprawnie.

Nieskończona amunicja – w menu klepiesz: Prawo, Lewo, Prawo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Lewo i już.

The Punisher - PS2 & Xbox

Wszystko odblokowane – wpisz się jako V Pirate, wejdź do Cheats a tam masz do wyboru:
Crazy deaths; No reload; Invulnerability; Unlimited ammo
Unlimited slaughter mode; One Shot; One Kill; Gun Splitters

Killzone - PS2

W menu głównym przytrzymaj L1 i wprowadź poniższe kody:
Kółko, Kwadrat, X, Kółko, Kółko – wielkie głowy przeciwników.
Kółko, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, Kwadrat – wszystkie filmy odblokowane.
Kółko, Trójkąt, Kółko, Trójkąt, X – potężniejsze bronie.

Nanobreaker - PS2

Strzelecka mini gra: w trakcie gry wciśnij Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, X, O.
Hard Mode: Przejdź grę na poziomie Normal.
Splatter Mode: przejdź grę na dowolnym poziomie trudności.
Keith: facet będzie dostępny po jednokrotnym ukończeniu gry.
New Game +: ukończ grę.

Prince of Persia: The Sands of Time - Xbox

Garść klasycznych kodów:

Level 2: KIEJSC	Level 3: VNNNPC
Level 4: IYVPTC	Level 5: RWSWWC
Level 6: GONWUC	Level 7: DEFNUC
Level 8: SVZMSC	Level 9: DBJRPC
Level 10: MZFYSC	Level 11: BRAYQC
Level 12: UUGTPC	Walka z Jafarem: LRARUC

Tony Hawk's Underground 2 - PS2 & Xbox & GCN

Wejdź do cheat menu i wprowadź poniższe kody:
Straightedge – niekończący się Rail/Lip balance
Oldskool – odblokowany Natas Kaupas
Sellout – odblokowany Nigel Beaverhousen
4-wheeler – odblokowany Paulie

Rise To Honour - PS2

Odblokowanie poziomów - aby mieć dostęp do wszystkich plansz na ekranie tytułowym przytrzymaj przyciski L1 i R1, a następnie wklep Kwadrat, Góra, Dół, Kółko.

Adrenalina - po wykonaniu combo wychyl lewą gałkę analoga w dowolnym kierunku. Kit strzeli popisową pozycję, a wskaźnik adrenaliny zacznie się napełniać.

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX. YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER

0001 Neo Plus 1
0002 Neo Plus 2
0003 Neo Plus 3
0004 Neo Plus 4
0005 Dreamcast
0006 PS2
0007 Xbox
0008 GameCube
0009 Square
0010 Final Fantasy
0011 GTA III
0012 Konami
0013 MGS2
0014 Pro Evolution
0015 Namco
0016 Tekken
0017 HALO
0018 PlayStation
0019 Capcom
0020 GameBoy
0021 The Getaway
0022 GT3 A-Spec
0023 Hadouken
0024 LOTR
0025 Metal Slug
0026 Neo Geo
0027 Nintendo
0028 Resident Evil
0029 Ryu
0030 Sega 1
0031 Sega HC
0032 Shoryuken
0033 Silent Hill
0034 Sonic
0035 Zelda
0036 Amiga
0037 Arkanoid
0038 Atari 1
0039 Atari 2
0040 Half-Life 1
0041 Half-Life 2
0042 Lara 1
0043 Lara 2
0044 MAME
0045 Mario Bros
0046 Metroid
0047 Metal Gear
0048 MK
0049 Pac-Man 1
0050 Pac-Man 2
0051 Third Place
0052 PSX
0053 Quake III
0054 Sonic 2
0055 Streetfighters
0056 Tenchu
0057 Matrix
0058 Star Wars
0059 Bubble Bobble
0060 Dino Crisis
0061 Gran Turismo
0062 Krusty :)
0063 MGS
0064 Poke Poke
0065 PS2
0066 PS2
0067 Resident Evil
0068 Resident Evil
0069 Sega
0070 Sinclair
0071 Sonic
0072 SSX
0073 Tomb Raider
0074 Invaders
0075 Invaders 2
0076 Invaders 3

Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

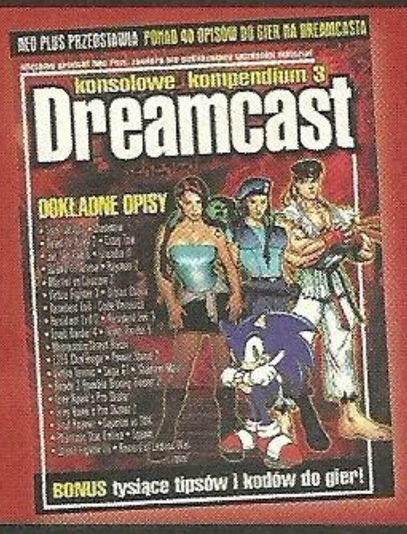
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF ORAZ DEMO KILLOZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)



Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

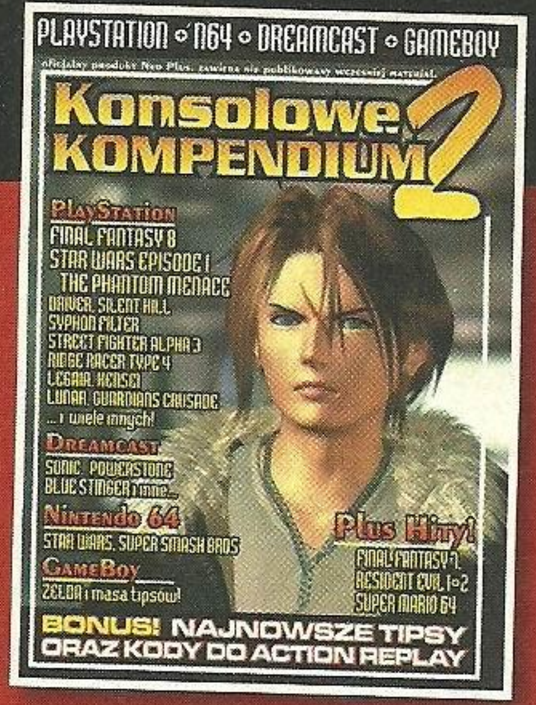
Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

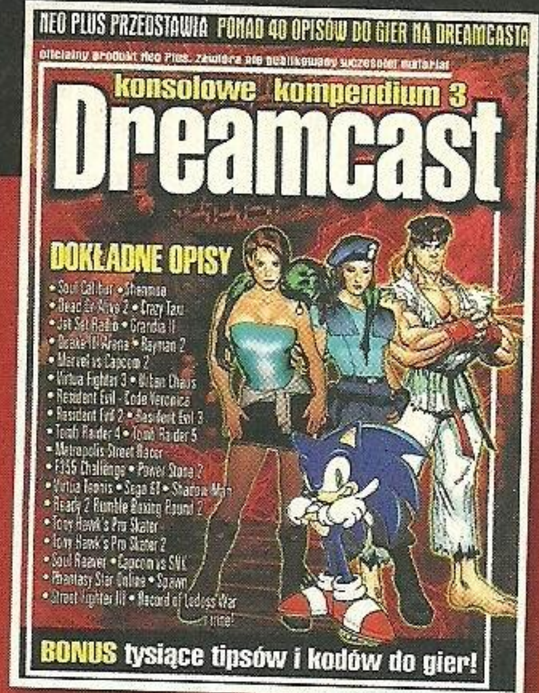
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier.
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22, 23, 24 i 25 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007 TWINE
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena,
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Silent Scope, SSX, Smuggler's Run, MClub

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, R2Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix cz.1
RECENZJE: NBA Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj, Titan
EXTRA: Grand Theft Auto 3 - raport, Get Connected - z Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lip/sierp 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2

NEO PLUS nr 38 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Ace Combat 04, Dynasty Warriors 3, Giants,
EXTRA: Final Fantasy X - Banan przygląda się grze, Virtua Fighter 4, sekrety GTA3

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, **EXTRA:** NEON - sześć stron publicystyki, Final Fantasy XI

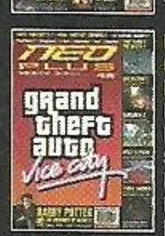
NEO PLUS nr 43 maj 02
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4,
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpień 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesień/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci



NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider ADD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

PEGASUS COMPANY LIMITED

Od paru ładnych lat jestem kolekcjonerem starych konsol, komputerów i gier. Generalnie wszystkiego, z wyjątkiem PC. W mojej kolekcji mam około 250 oryginalnych gier, ale dość z przechwałkami.

Tylko zdjęcia w otoczeniu tych wszystkich akcesoriów tutaj zabrakło. My byśmy je opublikowali, Ty zyskałbyś szacunek jednego znajomego, który dzieli Twoje hobby oraz naraziłbyś się na pośmiewisko wszystkich pozostałych.
No tak. Może to i dobrze.

Wszyscy pamiętamy czasy popularności Pegasusa i tym podobnych klonów oryginalnego NESa, które to można kupić na targowiskach i w niektórych sklepach do dziś.

A jeżeli nawet nie wszyscy pamiętamy, może małe przypomnienie: zgodnie z nieoficjalnymi, nigdzie niepotwierdzonymi liczbami, w Polsce sprzedało się ok. miliona tych klonów NES-a. Co w porównaniu do liczby PSX-ów, które wchłonął nasz rynek (szacunki mówią o 300-400 tysiącach) musi budzić respekt.
I zawał u przedstawicieli handlowych Nintendo odpowiedzialnych za rynek.

A teraz mój dylemat. Mianowicie: czy gry na ów sprzęt traktować jako oryginały i z czystym sumieniem wrzucać je do mojej kolekcji gier oryginalnych? Proszę o wyjaśnienie czy są to po prostu podrobione „kopie" oryginalnych gier na NES-a, czy radosny twór ludzików z Dalekiego Wschodu.

To drugie. Natomiast, żeby Cię pocieszyć to i tak na pochwałę zasługuje fakt, że w ogóle masz kolekcję gier oryginalnych, co nie wszystkim się zdarza.
Oczywiście złośliwsi i wnikliwsi czytelnicy mogliby nachalnie zacząć zwracać uwagę na to, że skoro masz kolekcję gier oryginalnych, do których wrzucasz jedne gry, to może to oznaczać, że masz też jakąś drugą, do której wrzucasz te pozostałe, ale to byłoby ordynarne, gówniarskie czepianie się. A do tego nie będziemy się tu przecież zniżać.

Jeśli tak, to czemu widnieją w tych grach loga takich firm jak Codemasters czy Konami?

Obawiam się, że dokładnie w taki sam sposób, w jaki na okładki piratów trafiają nadruki z tytułami gier i resztą logosów. To po prostu wydruki ze skanów oryginałów, które mają nadać tym grom pozory oryginalności, po to, żeby kupujący je ludzie mieli dylematy, czy należy umieszczać je w kolekcjach gier oryginalnych, czy też tych drugich.

Jak traktować te małe „kasetki" z żenującymi czasami naklejkami, a jednocześnie markowymi grami zapisanymi na nie?
Pozdrawiam, MIH

Jak tylko chcesz. W czasach, kiedy Pegasusy sprzedawały się jak świeże bułeczki kwestia praw autorskich w Polsce leżała i kwiczała, co z pewnością nie zaszkodziło wzrostowi popularności tej podróbki NES-a i ich sprzedaż w Polsce nie była w żaden sposób zakazana. Technicznie więc wszystko zależy od moralności – pomimo, że widniejący na naklejkach producenci gier, których wspominałeś, w życiu nie ujrzeli za żadną ze sprzedanych w Polsce kopii ani grosza, to ich sprzedaż nie była swego czasu w Polsce nielegalna. Nie było narzędzi stworzonych do walki z piractwem ani organizacji, które byłyby w stanie to piractwo ścigać.

DREAM A LITTLE DREAM

Piszę w sprawie, która mnie bardzo poruszyła po przeczytaniu artykułu pt. „Dekada PlayStation". Ten artykuł bardzo wewnętrznie mnie poruszył, jak pewnie każdego maniaka tej konsoli, który go czytał. Ahhh, piękne to były czasy. Ale nie o szaraku chcę się w tym liście rozwodzić, tylko o innej konsolce. Można powiedzieć, że również z tamtych lat, a mianowicie chodzi mi o Dreamcasta. Tak, konsolkę, którą darzę największym sentymentem i jest ona dla mnie bardzo ważna do dnia dzisiejszego. Wiem, że mogę się wydać śmieszny dla co niektórych kolesi, ale zaryzykuje. Czemu nic o nim nie piszecie już w waszej gazecie?

Podobnie innym systemom, które były dobre, ale pojawiły się na rynku w złym momencie albo nie miały dobrego wsparcia marketingowego, Dreamcast wciąż ma swoich zawiedzionych fanów. Ja sam oceniałem tę konsolę bardzo wysoko – a jej wysokie możliwości podkreśliła premiera jedna z najlepszych bijatyk konsolowych – Soul Calibura. Tylko, że jej czas przeminął. Sega popełniła w pewnym momencie błąd niedoceniania przeciwnika, a Sony zrobiło wszystko tak, jak powinno. Kilka lat później Sega przypłaciła swoje lekceważenie relegacją do ligi producentów softu, a Nintendo swoją obecność w hardware'owym premiershipie opłaca do tej pory.

Rozumiem, że praktycznie nie ma o czym (przecież już nic na niego nie wychodzi), ale przecież sami wiecie, że konsola cieszy się jeszcze jako takim uznaniem.

Tak, cieszy się, ale zdecydowanie zbyt małym.

Jako przykład podam serwis aukcyjny, gdzie w dziale Gry/Dreamcast jest łącznie na dzień dzisiejszy 160 aukcji, a w Gry/GameCube łącznie 143. Coś to chyba znaczy? Dla mnie tak.

Dla mnie również. Okazyjne kupienie GameCube'a jest w tej chwili na tyle łatwe, że nie trzeba sięgać do netu, aby go tam znaleźć. Natomiast Dreamcasta w sklepach już raczej nie uświadczysz... Poza tym, pomimo nie tak znowu zaawansowanego wieku, DC należy traktować jako zabytek i kolekcjonerską gratkę, a takie rzeczy w necie przyjmują się bardzo dobrze.

Dlatego proszę Was zastanówcie się, chociaż o stronie w waszym magazynie, którą poświęcicie tej wspaniałej konsolce. Możecie tam zamieszczać np. to, co już kiedyś pisaliście o grach i akcesoriach albo o samej premierze konsolki (numer 06, w którym go testowaliście jest dla mnie najważniejszy do tej pory) oraz różne ciekawostki (np. jak podłączyć Dreama do netu, porady itp.).

Obawiam się, że nie ma na to szans. Wszystko, co było tego warte zostało już przez nas opisane – w numerach archiwalnych znajdują się zarówno recenzje wszystkich gier, jak i wspomniany przez Ciebie poradnik jak podłączyć DC do netu i kilka innych. Nie będziemy powtarzać informacji, a nowych po prostu nie ma.

Wiem, że to wszystko było, ale przecież warto dla ludzi, którzy kochają tę konsolkę, a może przez to pokochają! Co dla Polaka, który zarabia 1000 zł na rękę miesięcznie może być tańszego i mieć większe możliwości z konsol niż Dreamcast?

W tej chwili chociażby GameCube.

Nawet taki artykuł podobny do „Dekady PlayStation", tyle, że właśnie o Dreamcaście. Proszę opublikuj ten list, może są jeszcze w Polce (jestem w stu procentach przekonany, że są) ludzie, dla których, tak jak dla mnie, ta konsolka to coś, co kochają.

Witam wszystkich zebranych. Poniżej przedstawiam listę najbardziej palących Was problemów z zeszłego miesiąca. Jeżeli uważacie, że te pytania nie są fajne to...
No nie wiem? Napiszcie fajniejsze?
Pamiętacie – Wy piszecie, ja odpowiadam. Taka nasza prosta zależność. Co Wam się podobało w numerze, co nie, kto jest fajny, kto nie, dlaczego menu znowu wypadło na czwartej stronie i tak dalej.
banan@neo-plus.pl

Z całą pewnością. Podobnie jak miłośnicy Wonderswana, Turbo GFX-a czy, nawet Iolaboga, N-Gage'a. Tylko nie jest ich zbyt wielu.

Przecież ktoś z redakcji na pewno też o niej nie zapomniał i chętnie by się tym zajął. Może razem coś zdziałamy? Zorganizujemy? Dla wszystkich, którzy chcą nawiązać ze mną kontakt podaję maila - grzegorzlanga@wp.pl. Pozdrawiam i nie zapominajcie o nas, fanach tej wspaniałej konsolki
Niedźwiedź

PS: Taki sam kącik przydałby się dla Pleya jedynki. Piszmy, prośmy, to może coś zdziałamy! Pozdro również dla Pysia! Masz chłopie rację!

PS one Zone istnieje, jakby go ktoś nie zauważył, a najlepsze, co mogę zrobić w tej sprawie to zamieścić maila do Niedźwiedzia. Może zaowocować to jakimiś pięknymi znajomościami.

AAABSOLUTNIE OD ZARAZ SZEF PROJEKTU SZUKA PROJEKTU

Szanowna redakcjo N+. Od kilku lat jestem zapalonym graczem Pecetowo-konsolowym i piszę do Was ten list z kilku powodów. Otóż pierwszy jest związany z moją przyszłością autora gier. Jakiś czas temu na Waszym forum pojawił się temat „Tworzenie gier jako praca". I tak sobie pomyślałem, że ja też mam kilka pomysłów na gry, które trzeba koniecznie zrealizować.

I świetnie.

Zresztą do rzeczy! Mam do Was kilka pytań. Pierwsze z nich to, czy poza Rzeszowem w woj. podkarpackim jest jakaś firma tworząca gry na wszelakie platformy do gier (np. w Brzozowie, albo w Krośnie)?

Nie słyszałem. Zresztą musisz mieć świadomość, że ponieważ chciałbyś podjąć się dosyć nietypowego zajęcia, to jego rozpoczęcie może wiązać się z koniecznością przeprowadzki. Raczej nie słyszałem, żeby te niezwykle liczne polskie firmy developerskie miały swoje filie w większości polskich miast.

Drugie zaś jest takie. Jakie muszę spełniać wymagania, aby się dostać do takiej firmy na stanowisko projektanta (czyt. pomysłodawcy gier) czy grafika (2D naturalnie)?

Zupełnie różne. Ale wspólnym mianownikiem jest zwykle już zebrane doświadczenie. Ponieważ jednak dla początkującego programisty, który chciałby się zająć tworzeniem gry pewną barierą może być wymóg „kilkuletnie doświadczenie w dziedzinie tworzenia gier", proponuję najpierw zdobyć jakiekolwiek doświadczenie w dziedzinie tworzenia gier lub wspomnianej grafiki. Rozsądniej będzie rozpocząć swe poszukiwania właśnie od grafika, bo nie słyszałem, żeby zbyt często firmy miały doświadczony zespół grafików, projektantów poziomów, koderów, dźwiękowców i testerów i szukały już tylko kierownika projektu. Nie wiem dlaczego, ale tak to już jest.
Jeżeli zaś chciałbyś się dowiedzieć jak wygląda sprawa wynajdywania talentów do prac nad grą zapraszam na stronę poświęconą szykowanemu przez CD Projekt Red Studio Wiedźminowi: www.thewitcher.com/praca.

OK. Koniec ględzenia. Przejdźmy teraz do innych rzeczy. Nie podoba mi się to, że w Waszym magazynie usunięto działy Arcade, Mobile. Czy nie da się ich jakoś przywrócić?

Wydawało mi się, że walkowaliśmy już ten temat. No więc: nie i nie. Za małe zainteresowanie tematem wśród naszych czytelników. A przynajmniej tak utrzymuje Gulash.

Chciałem też poruszyć inny problem. Mianowicie wielu graczy martwi się tym, co stanie się, gdy grafika w grach będzie taka sama jak otaczający nas świat. Niektórzy z nich mają obawy dotyczące upadku naszej pasji. Ale ja uważam, że jeśli do tego dojdzie, producenci gier skupią się na innych aspektach takich jak ilość postaci, przedmiotów, poziomów, dźwięków, animacji i innych efektów graficznych oraz wielkość lokacji w grach.

...czyli na tym, żeby to wszystko jak najbardziej przypominało otaczający nas świat.

Nie zapominajmy, że w wojnie konsolowej nie chodzi tylko o jakość grafiki, ale przede wszystkim o pamięć (zauważcie, że to właśnie od jej ilości zależy jakość grafiki i animacji). I prawdę powiedziawszy uważam, że możemy być spokojni o przyszłość gier.

Oczywiście. Tak długo jak producenci będą zarabiać na nich kasę. A będą bardzo długo.

Najwyżej ukończenie najkrótszych tytułów będzie zajmować nam całe lata (wyobrażacie sobie Mario Party z trzema tysiącami minigier?)

Myślę, że już przekroczenie liczby kilkuset będzie wystarczające. Zresztą chciałbym zobaczyć jak po wymyśleniu czterech tysięcy minigier do jednego Mario Party w pół roku później autorzy wymyślają pięć tysięcy nowych, a rok później – sześć tysięcy następnych. Wyglądałyby to wtedy tak samo fajnie, jak te kartridże Pegasusowe z „trzystoma grami na jednym karcie", które były dziesięcioma grami w trzydziestu wariacjach. Każda z drobnymi zmianami w układzie poziomów mającymi usprawiedliwić nazwanie kolejnej „inną grą".

Przy okazji chciałbym też poruszyć pierwszy artykuł czytelnika z ostatniego numeru N+. Mam na myśli: „Wszystkiemu są winne te złe gry". Otóż jest to ciekawy artykuł poruszający to, co nas graczy gnębi od dawna w TV. Nigdy nie oglądałem wymienionego programu, ale za to obejrzałem setki innych. Tak więc chętnie skomentuję obiektywnie zaistniałą sytuację. Kiedyś roiło się od tego typu bzdur w naszej TV i wszystkie poruszały temat demoralizacji w grach w sposób dość subiektywny. Racja, mi też nie podobają się Manhunt, GTA, Raze's Hell czy State of Emergency, ale to nie znaczy zaraz, że jakiś pseudo-katolicki pseudo-moralista ma prawo do nieobiektywnego objeżdżania naszej pasji, jaką niewątpliwie są wszelakiej maści gry elektroniczne. Co mnie jeszcze dobija to fakt, iż w tego typu programikach nikt nie wspomni o obecności łagodniejszych gier, jak np. te od Nintendo. Jako

ciekawostkę dodam, iż kiedyś byłem na oficjalnej stronie Sonica i tam znalazłem interesujący wywiad z autorem gry. Było w nim między innymi o Cream, która jak zapewne zauważyliście wcale nie walczyła na pięści jak Knuckles, nie taszczyła młotka jak Amy tylko wysługiwała się Cheesem, a sama zaś wgniatała intruzów w glebę swoimi króliczymi czterema literami. Yuji Naka (autor gry) zwrócił uwagę na to, że Creammy jest sześcioletnią dziewczynką i obdarowanie jej garniturem ciosów zepsułoby jej wizerunek.

Hmm. Może tak: kiedy będziesz miał okazję zabrać głos w dyskusji na temat braku przemocy w grach video, chcąc podać przykład gier dla dzieci nie posługuj się przykładem Cream wgniatającej „intruzów w glebę swoimi króliczymi czterema literami". Oni tego... nie zrozumieją.

Wracając do programów anty-growych. Nie dość, że obrażają nasze zainteresowania to jeszcze nigdy, przenigdy nie widziałem, aby w którymś z nich pokazano te tak zwane ultradrastyczne sceny. Poza tym, po wnikliwej obserwacji gier z bratem; doszliśmy do wniosku, że w wielu tytułach przemoc nie przekracza granic dobrego smaku.

To do rodziców należy kontrola tego, co robią ich pociechy. Skoro nie ma ciągłych dyskusji o dostępnych w kioskach papierosach, świerszczykach i pornosach, oraz sprzedawanej w monopolach wódce, to ciągłe wałkowanie tematu gier wydaje mi się tu sztuczne. Nie wiem, może ma pokazać, że rodzice bardzo się o swoje pociechy martwią. A jak tata nie rzuci nigdy okiem na to, w co gra synek, a potem w gazecie przeczyta, że to, co synowi kupił za ciężkie dwie dychy na giełdzie to jest GTA San Andreas gdzie dziwki można zabijać i potem okradać ich zwłoki z dopiero co wybulonej kasy, to taki oburzony jest, że i się w telewizji wypowie, że go strasznie oszukali i że te gry dla dzieci to jacyś zboczeńcy robią.
Powiedzmy to sobie szczerze - dopiero niedawno dorośli zreflektowali się, że są też gry nie przeznaczone dla najmłodszych. Swoją drogą – dziwne, bo w dobie, kiedy nawet klocki Lego mają swoje ograniczenia wiekowe, a jedyna gałęzią rozrywki na świecie ich pozbawioną jest ta muzyczna, jakoś się u nas w kraju nie doczekaliśmy żadnych regulacji wiekowych gier, które dostępne są u nas legalnie od dwóch dekad. Dopiero ostatnio Empiki zażyczyły sobie, żeby wstawiane do ich salonów gry nosiły oznaczenia PEGI – standardu dotyczącego sugerowanego wieku graczy, dla których są przeznaczone.

Przejdźmy teraz do tematu cenzury, jaką oferują nam te zakały Kościoła Katolickiego.

Bez uogólnień proszę.

Przeraża mnie to, że wiele gier może zostać pociętych. I to tylko dlatego, że Amy Rose nosi ostatnio sukienkę bez pleców (pffffahahahahahahaha!!!), albo oczekiwane przeze mnie One Piece Grand Battle nie ukaże się, bo ludziom pokroju tej moczymordy z sąsiedztwa (co to nie lubi Pokemonów) nie spodoba się gra i koniec kropka.

Tu się trochę zagalopowałeś. Na razie o surowej cenzurze to mogą powiedzieć na przykład przedstawiciele Sony na kraje muzułmańskie. Goście od razu mogą skreślić z listy wydawniczej na przykład God of War (bo w tytule jest Bóg), albo Tekkena 5 (bo są dziewczynki skąpo ubrane). U nas nie spotkałem się jeszcze z sytuacją, w której wstrzymana zostałaby sprzedaż jakiejś gry konsolowej.

Aha, autor artykułu wspominał coś o cenzurowaniu w TV programów. Czy to znaczy, że nie będzie już więcej anime? I to tylko dlatego, że ta bezmózga Sailor Moon kiedyś leciała na Polsacie?

Na razie cenzura w telewizji polega na wstawianiu znaczków geometrycznych w rogu ekranu, nie puszczaniu zbyt odważnych filmów prężnego kina szwedzkiego, węgierskiego i niemieckiego oraz zmiękczaniu dialogów.

BTW: Jeśli kiedyś Szanowni Czytelnicy będziecie jeszcze opisywać podobne przypadki (do czego gorąco zachęcam), to proszę Was o nie jechanie Kościoła Katolickiego, bo po pierwsze, ranicie moje przekonania, a po drugie wiara i uprzedzenia do kultury współczesnej nie muszą iść w parze. Ja sam jestem katolikiem i lubię gry, komiksy i anime. A poza tym mój w/w sąsiad nie lubi tego, co ja wprost kocham, a mimo to jest moczymordą i bezbożnikiem.

O.

I tak oto napisałem już drugi list do Waszej redakcji. Mam nadzieję, że go wydrukujecie. I pozdrawiam wszystkich czytelników Waszego magazynu! A szczególnie tych, którzy to czytają!
Black Fox

DLA POTOMNYCH

Dramat młodego człowieka, którego historię tutaj przeczytacie powinien stać się przestrogą dla wszystkich lekkoduchów, którzy sądzą, że są w stanie przezwyciężyć nałóg bez niczyjej pomocy. Co więcej, jego publikacja stanowi też dla mnie swoistą próbę oczyszczenia się – ja również, podobnie jak Debeef musiałem poświęcić wiele z powodu przeklętego uzależnienia. To jest spowiedź Debeefa, ale podpisać pod nią mogłeś się Ty, i Ty i Ty, i Ty. I ja.

Wszystko się zaczęło od niewinnej przerwy w nauce, a skończyło się prawie katastrofą... No, ale od początku. Miałem ostatnie zaliczenie w sesji, a przedmiot jest iście paskudny, wiedziałem jak wygląda u mnie nauka z konsolą w pobliżu, dlatego ucieszyłem się nawet, gdy wujek poprosił mnie bym mu pożyczył konsolę. Kompa nie mogłem się pozbyć, bo moja druga połowa pisze pracę magisterską, ale z tej strony nie obawiałem się ataku. Narzeczona wymusiła na mnie zakaz grania w Heroesów 4 i problem grania już miał dla mnie nie istnieć.
Pierwszy dzień był niemal wzorcowy, uczyłem się bite pięć godzin i przestałem dopiero, kiedy zaczęło mi się kręcić w głowie i nie umiałem się skupić... Wtedy wpadłem na genialny pomysł (tak mi się przynajmniej wydawało), żeby naukę rozdzielić czymś rozluźniającym, ale takim, by mnie nie wciągnęło.
Tak, mówimy oczywiście o graniu, tak, naprawdę wierzyłem w to, co wtedy myślałem. W moich archiwach znalazłem dwie małe gry, które kiedyś mi się podobały. Pierwszą był „Małysz" sprzed czterech lat, a druga wywodziła się sprzed ponad dekady – Sensible World of Soccer. Stwierdziłem, że to idealni kandydaci, grafika odrzuca, dźwięku z ani jednej nie potrafiłem już wykrzesać, do tego w SWOS-a zawsze grałem na Amidze, a granie na klawiaturze nie miało dla mnie sensu.
Zagrałem chwilkę i zadowolony poszedłem spać, następnego dnia stwierdziłem, że rano i tak nie ma się co uczyć i najlepiej zrobię jak się rozbudzę. Oznaczało to oczywiście granie, najpierw „Małysz" i ciągłe „to już ostatnie zawody, teraz na pewno wygram". Kiedy wygrałem, nagle zaczęły mi bardzo przeszkadzać rekordy mojego kuzyna i już minęły cztery godziny. Stwierdziłem, że najlepiej się uczy wieczorem i włączyłem Sensibla, na początku walczyłem głównie z klawiaturą, ale w końcu nie od parady było się najlepszym na osiedlu. Nastał wieczór i przemknęła mi myśl, że robię źle i muszę się uczyć, bo pojutrze zaliczenie.
Do wieczora pilnie się uczyłem, ale przed spaniem po prostu musiałem zagrać jeden meczyk. Rano oczywiście, aby wczorajszej tradycji stało się zadość, trzeba było zagrać. Gdy już pobiłem kilka rekordów skoczni stwierdziłem, że i tak już się tego wszystkiego nie nauczę, dlatego spiszę sobie ściągę z tego, czego jeszcze nie umiem i wracam do grania. Wiedziałem, że dzisiaj uczę się tylko do 20, bo jest mecz reprezentacji, a nie ma takiego zaliczenia, które mnie zmusi do uczenia się, gdy grają nasi. Oczywiście potem miałem dokończyć notatki, ale nie widziałem już sensu, za to najlepszym rozwiązaniem wydawało mi się zagranie paru meczyków, tak też spędziłem czas do 1-szej, a wstawałem o 5:30. Na zaliczeniu miałem sporo farta, bo trafiłem akurat te pytania, które zdążyłem przerobić... Okazało się jednak, że nie zaliczyłem. Byłem załamany, bo to był ostatni termin, a ja przecież tak się uczyłem. Dwie godziny później wykładowczyni ulitowała się nad tymi, którym najmniej zabrakło i jednak jakoś się prześlizgnąłem. Dlatego uważajcie, bo stare tytuły może straciły na wyglądzie, ale grywalność się nie zmieniła. Gry te potrafią wciągnąć jak niegdyś i jak myślicie, co zrobię po zakończeniu tego listu? Tak, tylko jeden meczyk, tak na rozluźnienie po stresie z zaliczeniem.
Debeef

wp.pl
Wirtualna Polska

IMPERIUM GIER
W CIĄGŁYM NATARCIU

Jeżeli nie czujecie jeszcze mocy, nie umiecie odnaleźć się w świecie gier, zapraszamy Was pod naszą opiekę www.gry.wp.pl
Znajdziecie tu największy zasób wiedzy o grach komputerowcyh w polskim internecie.
Zapamiętajcie ten adres www.gry.wp.pl - Imperium Gier, to najlepsze materiały, największa ich ilość oraz największa moc wiadomości dla graczy, u nas każdy z Was jest ważny!

Nie chciałem przerywać tej przykrej, pełnej źle skrywanego wstydu opowieści. Nie będę w tym momencie roztaczał przed Wami wizji siebie samego próbującego odtworzyć salvos Red Raddish w Shadow of Rome czy sprawdzić Kanu w roli ofensywnego pomocnika, odrywając się od książek na te mające w założeniu potrwać kilka-kilkanaście minut epizody przeciągające się w godziny. W którymś momencie zacząłem nawet z własnej inicjatywy układać rzeczy w szafie.
Tak, nauka potrafi zmobilizować do grania w gry/robienia rzeczy/oglądania programów, których w życiu sami byście się nie podjęli.
Ale teraz wiecie już, że nie jesteście sami. Ta opowieść ma natchnąć Was siłą. Wiedzcie, że ten problem ma znacznie więcej osób. A przynajmniej, wliczając w to mnie – dwie. Najgorsze jest jednak to, że z powyższej przypowieści nie płynie żadna mądra nauka. Debeefowi się udało, ale nie wszyscy możecie liczyć na szczęście.
Spróbujmy więc tak – kiedy macie uczyć się do egzaminów, usuńcie z pokoju meble oraz telewizor i zostawcie tylko lampkę, łóżko oraz książki.

KRZYWY KONKURS Z OJCEM MOLYNEUX

Próbka Waszych, co ciekawszych odpowiedzi na konkurs w sprawie zdjęcia z sympatycznym gostkiem w okularach. Przyciemnianych.

Cze. Piszę w związku z tym konkursem w nowym numerze N+. Między Bananem a jego bratem stoi ich ojciec. Tak mi się wydaje.
Szymon

Tata z pewnością się ucieszy, jak mu powiem, ale musiałby mieć z dwanaście lat w momencie poczęcia mnie.

Witam. Wydaje mi się, że osobą stojącą w objęciach Marcina i Banana jest p. Andrzej Krzywy.
Mr Somebody

Andrzej Krzywy sięgałby naszemu bohaterowi mniej więcej do pasa. Sorry – pudło.

Ja wiem! Ten kolo na zdjęciu to Sprzedawca Roku! Poznałem skubańca po fachowych okularkach. Lub druga opcja – jest inkarnacją Usagi Tsukino, czy jak ona się tam zwała - ten księżyc na garniaku mówi wszystko.
phunckY

Gdyby był to osiedlowy sprzedawca roku to byłby zapewne pociągnięty grubszą, że tak powiem, kreską.

Heja! „Przystojniak w środku" to według mnie niejaki Peter Molyneux.
k0eman

Ostatnio jak widziałem, Peter miał trochę wyższe czoło. Sięgające tak mniej więcej do karku. Sorry, no bonus.
No dobra, a teraz czas na odpowiedź. Najlepiej zrobi to śledzący karierę naszej gwiazdy Mirello.

Elo! Strzelam, że gość na zdjęciu to gwiazdor Teleranka, Dyskoteki pana Jacka i idol nastolatek z drugiej połowy lat 80-tych, czyli Paweł Stasiak z Papa Dance. Jeśli mam rację, to czekam na wywiad na łamach - w końcu Papa Dance to pionierzy branży interaktywnej rozrywki na skalę światową! Nie ma śmiechu: pierwsza w historii płyta multimedialna to winyl „Poniżej Krytyki" z roku 1986. Po wiekopomnym przeboju „Ocean Wspomnień", przy którym Banan zapewne uronił łzę na koncercie, został nagrany program na ZX Spectrum! Pozdrawiam - i przy okazji rispekt, jesteście jedynym pismem o grach, które w czasach internetu chce mi się kupować.
Mirello

Dokładnie tak. Gratuluję wiedzy – ja o tej akcji z płytą nie wiedziałem. Trzymaj się. Omega Boost – raz! A na koniec konkurs Singstar – z nadesłanych osób wylosowaliśmy niejakiego Terpiła z całkiem sensownym zestawikiem. Gratulacje, dziękuję też wszystkim za nadesłane propozycje. Zobaczymy, co z tego będzie.

FORUM

www.neo-plus.pl/forum

TOPIC: Just kidding...

Sprawa jest poważna, bo dotyczy naszego hobby i postrzegania go przez osoby postronne.

Gooner: Chciałbym poruszyć temat, postrzegania naszego hobby przez niektórych jako dzieciniady. Dotyczy to głównie starszego pokolenia, które kojarzy jednoznacznie „gry elektroniczne" z zabawkami dla starszych dzieci. Oczywiście na Zachodzie problem nie istnieje z powodu dobrego marketingu konsol i skierowania reklam do ludzi w wieku 16-27 lat. Co uważacie o tym temacie? Co można zrobić, żeby w Polsce przestano nas postrzegać jako zatrzymane w rozwoju dzieci?

Yako: Reklama, reklama i jeszcze raz reklama. Konsole musza się u nas stać popularne. Trzeba je jakoś wypromować.

Frank Jaeger: Może i nie lubię tego, że gry są w Polsce postrzegane dziecinnie, ale też nie jest to sprawa, która spędzałaby mi sen z powiek. Nie obchodzi mnie to. Ważne, że ja wiem, że jest inaczej. Gdybyś spytał kogoś czy i dlaczego uważa gry za dziecinne, to nawet gdyby na pierwsze pytanie odpowiedział twierdząco, to z drugim miałby kłopoty. Ale patrząc z drugiej strony – jak sam byś uzasadnił, że dziecinne nie są? A choćby taki MGS. To jest gra wielka, to nie ulega wątpliwości. W nią się faktycznie nie gra, tylko przeżywa. I teraz gdyby dać ją dzieciakowi (wszak dla nich są gry wg ogółu społeczeństwa), to nic by z niej nie zrozumiał. Wiadomo, że załapałby sterowanie, ale nie przyciągnęłaby go, bo tu fabuła jest najważniejsza i zbyt dla niego skomplikowana. (...) Kolejnym przykładem dojrzałej gry jest Shenmue... można by tak wymieniać. Nie ma znowu jakiegoś multum gier z głębokim przesłaniem, a dlaczego? Bo tak jak zauważył Grabarz – odsetek twórców genialnych jest niewielki. Jeśli by stwierdzić, że gry są niedojrzałe, bo rzadko kiedy mają głębokie przesłanie, to po głębszej analizie doszłoby się do wniosku, że filmom i książkom też daleko do dojrzałości. Mało mnie obchodzi, jak kto postrzega gry – ważne, że granie daje mi radość. A że ta branża robi się coraz bardziej nastawiona na zyski? Wszędzie teraz rządzą pieniądze, ale myślę, że wejście gier na dobre do mainstreamu też im nie zaszkodzi. Po prostu będą gry kierowane do różnych odbiorców – jedne do ludzi, którzy po prostu chcą się rozerwać przez 10 minut, a inne do prawdziwych, hardcore'owych graczy. Może przynajmniej dzięki temu będą jeszcze bardziej dopracowane.

Yako: Tu chodzi chyba o pewne stereotypy. Dopóki się tego ludziom nie uświadomi, to dalej będą tak myśleć.

Hanz: Mnie bardziej irytuje, gdy ktoś ze „starszyzny rodu" narzeka na płytkość zabawy przy konsoli, powtarzalność i monotonię. „To nie dzieje się naprawdę!" podsumowuje mnie i kuzynów wujek, po chwili prosząc bym przełączył na „Plebanię" czy inną „Pierwszą miłość". Hipokryzja?

Gooner: Oczywiście, że hipokryzja. I oczywiście, że stereotypy. Chyba oczywiste jest, że uczestniczenie samemu w jakiejś wspaniałej przygodzie, gdzie nie raz trzeba nieźle się namyśleć i rozwija się swój refleks (Wind Waker), albo branie udziału w fantastycznej wyprawie, gdzie trzeba być niezłym strategiem, aby przeprowadzić walkę (Final Fantasy) lub też ciche skradanie się i próby nie zabijania, a następnie oglądanie pięknych, pouczających scenek (MGS) jest rozrywką o niebo bardziej pouczającą, inteligentną, nieprzeciętną i rozwijającą umiejętności, niż śledzenie przygód jakiejś Mariolki, Ridge'a czy Bóg wie kogo innego. Poza tym, oprócz stereotypu „zgarbionego siostrzeńca siedzącego przy Gejmboju" przyjął się również stereotyp arcybrutalnych gier, takich, jakie zostały przedstawione w programie „Warto Rozmawiać" z Neonowego felietonu „Wszystko przez te złe gry". Otóż chodzi mi o to, że starsi ludzie myślą, że skoro „ciągle gramy w te straszne gry" nie możemy być dojrzali, bo gdybyśmy byli dojrzali, uznali byśmy, że głupotą jest strzelanie ciągle komuś w twarz i obserwowanie jak mu mózg ładnie leci. (...)

Gornet: Myślę, że głównym powodem jest również brak zainteresowania ze względu na ceny gier... nie będę się rozpisywał bo wiadomo o co chodzi. Co z tego, że ktoś kupi konsole w MM za 699 zł, jak musi się pogodzić z myślą, że jeszcze jest potrzebna memorka i co najmniej jedna gra na początek. Nie jest różowo...

Gooner: Uważam, że Sony jest jedyną firmą, mogącą zmienić stereotyp dziecinności gier. Często widujemy np. w filmach, dorosłego kolesia męczącego jakiegoś klasyka na PS2. Pleyak wszedł już do kultury masowej i jest jedyną konsolą, którą prawie wszyscy znają. Nie ma kolesia w USA, którego jak spytasz co to PlejStejszon, nie będzie wiedział co to jest. W Polsce z taką ogólną wiedzą też nie jest najgorzej. Każdy, kto nie jest graczem, kojarzy „gry video" z „PlayStation" i dzięki temu, jeśli Sony będzie robić gry dojrzałe i mainstreamowe, ludzie coraz bardziej będą się w Polsce przekonywać do konsol. Nadchodzące PSP też wiele może zmienić. Ale to przede wszystkim zależy od liczby graczy w Polsce. Im bardziej będzie rozpowszechnione, tym lepiej. I tyle.

TOPIC: The Godfather

Ojciec Chrzestny niebawem zawita na ekranach naszych telewizorów w interaktywnej formie. Jakie są oczekiwania?

Frank Jaeger: No właśnie, co chcielibyście zobaczyć w nowej grze EA? Co sądzicie o tym projekcie? Jakie patenty chcielibyście zobaczyć w opowieści o historii rodziny Corleone?
Od siebie powiem, że na tą grę czekałem dłuuugo. Fajnie, że gra wyjdzie również na PSP. Chciałbym, żeby EA włożyło do gry dużo muzyki, no i obowiązkowo temat z „Ojca...". Konieczna jest też atmosfera zabijania ze stylem, itd. No i moje największe marzenia, które chyba nie może się spełnić. Chciałbym, żeby dane mi było odwiedzić sycylijskie miasteczko „Corleone".

t3xz: Chciałbym, żeby chociaż połowa z tego co piszą o nielinowości była prawdą, sam gameplay nie było robiony na maksymalnie realistyczną gangsterkę, lecz oferował więcej zabawy (jak GTA3) oraz zadań pobocznych – nielegalne wyścigi, wymuszanie haraczy z restauracji (co wiąże się z finansami), łażenie do domów publicznych :) niezaplanowane akcje odwetowe obcych mafii (tzn. niezaplanowane przez fabułę), no i oczywiście scenariusz, który będzie trochę bardziej się rozwidlał niż w takim True Crime. Liczę też na muzykę – radio z tamtego okresu (ten klimat), może ręczne szukanie stacji przez ruchy prawej gałki (jak w Forbidden Siren). W sumie nieliniowość, nieliniowość i jeszcze raz nieliniowość (nawet pozorna, jak w GTA).

McDrive: Gra ma duży potencjał, którego EA mam nadzieje nie zmarnuje.

Frank Jaeger: No właśnie to jest ten problem, ale mam nadzieje, że EA podoła zadaniu – mają przecież na swoim koncie hity. Najbardziej zszokowało mnie to, że w końcowym etapie nad grą będzie pracować 200 osób!

devil_2k5: Uwierzyłbym w ten projekt, gdyby nie stało za nim EA. Niestety nie widzę EA w roli producenta gier gangsterskich. No i ten Xbox 2...

mleko2099: Gra ma potencjał na hicior – oczywiście jeżeli (tak jak to było powiedziane wcześniej) EA niczego nie zawali. Co do grafy to raczej nie byłbym takim optymistą, pamiętacie ściemę z The Getaway? Tu może być podobnie.

mrpiki: Ech... też jakoś średnio wierzę w EA. Marzyłem o tej grze zanim o niej usłyszałem, ale niestety – średnio to widzę... szkoda, kolejny zmarnowany potencjał.

Frank Jaeger: Nie załamujcie mnie. Ludzie, jeszcze gry w ruchu nie widzieliście i już ją przekreślacie?!...

mleko2099: Po części masz rację, Frank, ale pamiętasz sytuację z The Getaway? Miała zabijać graficznie i grywalnościowo – a co z tego wyszło? Każdy wie... Po prostu nikt nie chce już tak się dać nabrać. W sumie nikt jej na straty nie spisuje – to są tylko przypuszczenia, które niekoniecznie muszą się sprawdzić, nie raz przecież miło się rozczarowaliśmy.

kotlet: Na razie nie czytałem jakichś większych zapowiedzi tej gry, wiec zbyt dużo o niej nie wiem, ale tak jak większość z Was chciałbym, żeby powstała fajna gierka. Myślę, ze EA nie zawiedzie graczy, ale też nie sądzę, żeby stworzyli grę na miarę GTA, co zresztą nie jest niezbędne, aby gra była spoko. Według mnie The Getaway ma zarówno ładną grafikę i świetną grywalność, ja nie kupuję gry tylko po obejrzeniu jej screenów, więc to już sprawa indywidualna, czy człowiek daje się nabrać, wierzy w zapewnienia wydawców i kupuje grę w ciemno. Ja bym się nie spodziewał takiej świetnej grafiki na PlayStation 2, ale nie jestem zbyt wymagający w tej kwestii, więc myślę, że i tak będzie mi się podobać, nawet jeżeli będzie na poziomie tej z The Getaway. Co do gameplay'u tak jak niektórzy już napisali, dobrze by było, gdyby w The Godfather było dużo ciekawych i nie monotonnych misji (zwykłych i pobocznych), dobry model jazdy, dosyć duży teren działań, ciekawa fabuła, dużo modeli pojazdów i ludzi.

mleko2099: Ja również nie kupuję gry tylko po obejrzeniu screenów. Wcale nie powiedziałem, że The Getaway ma kiepską grafę czy grywalność – to dobra gra, tylko jeśli patrzeć na to co obiecywał developer i jakimi karmił nas screenami można odnieść wrażenie, że zostaliśmy trochę oszukani. The Godfather może mieć nawet średnią grafę – jak dla mnie ważne, żeby miał ciekawą fabułę i dobrą realizację, a i ciekawe misje by się przydały, Jeżeli to zostanie spełnione, to będzie dobrze.
Forum opracował: Blizzard Beast ■ ■

KONKURS!

Do wygrania kapitalny zestaw: karta dźwiękowa do PC Trust 714DX 7.1 Sound Expert oraz głośniki Trust 7.1 Home Theatre System 8110B

PYTANIE: Które konsole oferują użytkownikom pełną obsługę Dolby Digital 5.1 i DTS?
a) PS2 + GameCube
b) Xbox + PS2
c) GameCube + Xbox

Nagrody w konkursie sponsoruje firma Trust

Trust

www.trust.com

JEŚLI CHECESZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYŚLIJ SMS POD NUMER 7216 O TREŚCI A, B LUB C POPRZEDZONEJ HASŁEM NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + vat.
Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

nr 74 marzec 2005
(03/2005)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Banan
Tomek Bykowski
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Miłosz
Oskar Nowak
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Cubituss, Vandariel, Vince

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Flik, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład matt@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właœcicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

RETROSPEKCJA

Pięć lat temu w Neo Plus

N+ dziewiętnaście, marzec 2000 roku. Z okładki straszy zmutowany Birkin, zdaniem wielu najfajniejszy bosiak w Residencie. Numerek zresztą całkiem residentowy - okładka, reklama Resident Evil 3 (Tak!!! Pięć lat temu mieliśmy reklamę gry, a nie pudełek!!!), a także obszerny materiał o zombiekulturze oraz recenzje Code Veronica na DC, Gun Survivora na PS one i RE2 na Ninny 64. Square pokazało pierwsze shoty z Final Fantasy IX, byliśmy na wystawie automatów ATEI w Londynie, opublikowaliśmy pięć opisów i zaczynaliśmy podgrzewać się Bouncerem - kolejny news o „arcydziele" Square.

„Po tym, jak Nintendo na przykładzie swojej 64-bitowej konsoli udowodniło całemu światu, że można wyprodukować system całkowicie wolny od gier z gatunku rpg-ów, wielbiciele tego właśnie typu gier zaczęli z nieufnością studiować plany wydawnicze firm mających w najbliższym czasie wejść na rynek z nowymi "sprzętami". [...] Poniżej znajdziecie przegląd ośmiu RPG'ów, które pojawią się w pierwszej kolejności na PS2 i DC."

TO BYŁO NA TOPIE

MARVEL vs CAPCOM na DC. „MvC to prawdziwe spełnienie marzeń wszystkich fanów Capcom i serii VS. Prawdziwy dar od Stwórcy. To także największa dwuwymiarowa jatka na konsole." Gul: 9/10

HARVEST MOON 64 na N64. „Wiecie - koledzy prenumerujący dla mnie Twojego Rolnika czy zamawiający trzy tony nawozu z dostawą do domu płatne przy odbiorze..." Banan, ocena: 9/10

TOMBI 2 na PS one. „Dawno nie widziałem tak ciekawej gry zręcznościowej. Zadania są wciągające, nie złośliwe [...]. Wspaniała, rzetelna robota grafików, pomysłodawców... Grabarz: 8/10

VAGRANT STORY na PS one. „Nie wiem dla kogo jest ta gra: przepiękna, klimatyczna, taktyczna, zręcznościowa, ciekawa, fajerwerkowa, niszowa, mistyczna, z pomysłem, z jajem." Grabarz - bez oceny (bo jap)

„Słusznie, czy niesłusznie konsolowe horrory wszystkim kojarzą się z zombiakami. W zasadzie jest to najzupełniej zrozumiałe - gatunek popularyzowany na dużym ekranie przez tak barwne postacie jak Freddy Krueger czy Michael Myers, był początkowo traktowany na konsolach po macoszemu.
I żadnych postaci, z którymi przeciętny blady, wychudzony i niewyspany gracz mógłby się zidentyfikować, praktycznie nie było."

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

Świętuj z nami mamy nie tylko Kill Zone 139,00 :-)

TAK NISKIEJ CENY NIE MA NIKT: 2 ORYGINALNE KARTY PAMIĘCI 8 MB DO PS2 U NAS PO 189 ZŁ.!!!

SUPER

Pro Evolution Soccer 4

Sonic Heroes

Resident Evil OUTBREAK

GTA San Andreas

ONIMUSHA 3

Call of Duty Finest Hour

Gran Turismo Prolog

Legacy of Kain Defiance

HIPER

Gladiator

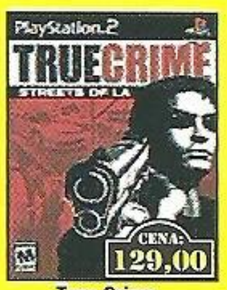
Władca Pierścieni Trzecia Era

JAK & DAXTER 3

KILL ZONE

Mortal Kombat Deception

URBZ Sims in the city



True Crime

FIRE FIGHTER F.D. 18

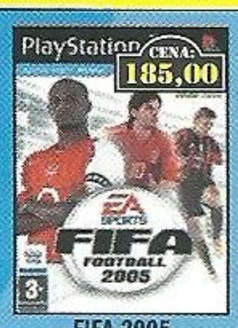
Prince of Persja 2 Warior Within

Burnout 3

Colin 2005

SLY 2 Band of thieves

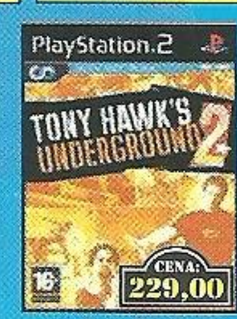
DRIVER 3



FIFA 2005

NEED FOR SPEED Underground 2

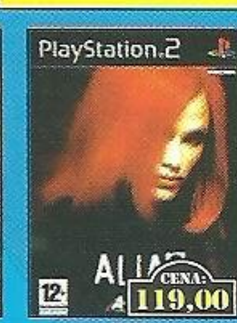
Silent Hill 4



Tony Hawk Underground 2

Midnight Club 3

Fallout Brotherhood of Steel



ALIAS

LMA Manager 2005

Ratchet and Clank 3

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 39 ZŁ)

Sleed Storm 39	Jak and dexter 99	Simpson Hit & Run 149	Total Club Manager2005 . 199
Dark Angel 49	Lego Drome Racers 99	EYE Toy Play 159	Wolfenstein 199
Mace Griffin Bounty Hunter 49	Next Generation Tenis 99	Futurama 159	X-MEN 2: Wolverines Rev. 199
Dragon's Lair 49	Rally Fusion:Race of Champ99	Gregory Horror Show. 159	XIII 199
Mad Dog McCree 49	ScoobyDoo Night 100Frigh. 99	Harry Potter i kamień filoz 159	Zone of the enders 2runner199
Space Ace 49	Next Generation Tennis ... 99	Primal 159	Tak & the power of Juju . 219
Who Shot Johnny Rock? .. 49	Resident Evil Survivor2: CV... 99	Robot Battlecry 159	Max Payne 2 219
SSX Tricky 59	JB 007 Agent Under Fire . 109	Spyro Enter The Dragon Fly. 159	Smash Court Tennis 2 ... 219
Deus EX 69	Blood Omen 2 119	Black and Bruised 169	TOCA Race Driver 2 219
Herdy Gerdy 69	Casper 119	Castlevania Lament of	Spiderman 2 219
Jet Ski Riders 69	Colin 4 119	Innocent 169	PSI OPS Mindgate Conspiracy
Shox Rally Reinvented 69	Commandos 2 119	No one lives forever 169	Metal Gear Solid 3 229
Twin Calibre 69	Conflict Desert Storm 2.. 119	SOCOM 2 169	Shreek 229
Time Spliters 69	Evolution Skateborading . 119	Jak 2 Renegade 179	SING STAR + MIKROFONY 229
BURNOUT 2 79	Evolution Snowboardnig . 119	Mark of Kri 179	Worms Forts: Under Siege 229
FMX Freestyle Metal X.... 79	Ferrari F 355 119	Sly Raccoon 179	Star Wars Battle Front .. 239
Getaway 79	Gift 119	Euro 2004 185	WRC 4 239
GT Concept 79	Gran Tourismo 3 119	FIGHT NIGHT 185	The Incredibles 239
Harry Potter Quiditche ... 79	Jimmi Neutron 119	NHL 2005 185	Shark Tale(Rybki z Ferajny)249
JB 007 Night Fire 79	Max Payne 119	NBA 2005 185	Star Wars CLONE WARS ... ?
Lake Master EX 79	Ninja Assault 119	Tiger PGA Tour 2005 185	Terminator 3 Redemptation . ?
Lord of the rings 2 Towers 79	Ratchet and Clank 2 119	Bloodrayne 189	Forgotten Realms Demon
Lord of theRings Powr.Król 79	STUNTMAN 119	Chaos Legion 189	Stone ..... ?
Magix Music Maker 79	Tony Hawk Pro Skater 4.. 119	007 Everything or Nothing189	Bards Time ..... ?
Medal of Honor Rising Sun 79	Under the Skin 119	Harry Potter Więzień Azka.189	
Midways Arcade Treasure I 79	Virtua Cop 1 & 2 Elite Ed. 119	R:Racing Victory 189	KierownicaSAITEK Rx500. 249
NBA LIVE 2002 79	WRC 3 119	Silent Scope 3 189	JOYPAD Dualshock Sony . 129
Need for Speed Undergroun.79	Hulk 129	Simpson Road Rage 189	JOYPAD SAITEK RX 69
NHL 2002 79	Kingdoms Heart 129	Tomb Raider Angel Darkn. 189	KABEL S-Video oryg. Sony 129
Resident Evil Survivor2:CV. 79	**Klonoa 2 ..... 129**	War of the Monsters 189	PILOT do PS2 oryginał... 149
Sims Bust'in out 79	Auto Modelista 139	Richard Burns Rally 198	
TOCA Race Driver 79	Baldurs gate DA 2 139	Alpine Racer 3 199	Podstawka do ps2 SREBRNA 29
Ty Tysmanian Tiger 2 79	Centre Court: Hard Hitter2.. 139	Amplitude 199	Podstawka do ps2 CZARNA 29
WRC 79	Dead or Alive 2 139	Ape Escape 2 199	Przedłuzacz do joypada.. 19,9
WRC 2 Extreme 79	EYE TOY GROOVE 139	Contra 199	Kabel Optyczny 49,9
Vampire Night 79	Splashdown 2 139	Def Jam Fight for NY.... 199	MATA do tańczenia 49
Viewtiful Joe 79	TonyHawk ProSkaterUnder 139	Dino Stalker 199	Action Replay MAX 199
Harry Potter Komnata taj. 89	WRC 3 139	F1 2004 199	JOYPAD Analog.SoftTouch . 70
Knockout Kings 2002 99	Chessmaster 149	Gladius 199	KABEL RGB/AV 29
NBA Live 2003 99	Destruction Derby Arenas 149	Indiana Jones&Emp.Tomb 199	KLAWIATURA 109
Crashed 99	Great Escape 149	Rise to Honor 199	Kabel LINK 19,9
Enter the matrix 99	Rayman 3 149	Spy Hunter 199	Karta Pamięci 8 MB oryg .. 119
Freedom Fighters 99	RUNE 149	Splinter Cell PandoraTomm199	Karty Pamięci 8MBx2 szt .. 189

GRY GBA/SP

Aggressive Inline... 149,9	Batman Vegeance .. 119,9	Breath of Fire 99,9	Bond Everyth/nothing 119,9
Britney's Dance Beat 69,9	Castlevania 159,9	Chessmaster 99,9	Doom 2 69,9
Driven 99,9	Duken Nuken 199,9	Extreme Ghostbusters 99,9	Final Fantasy Tactics 199,9
Gremlins 99,9	Hugo Bukkazoom .. 169,9	Hugo Evil Mirror PL 169,9	Hulk 99,9
Jazz JackRabbit ... 149,9	Lego island 2 99,9	Lego island xtreme st. 99,9	Lost Vikings 99,9
Medal of Honor Infiltr 119,9	Mega Man 2 99,9	Mortal Kombat DA.. 149,9	Moto Racer 99,9
Mummy Man 149,9	NBA Jam 2002 99,9	Next Generation Tenis 99,9	NFS Underground .. 129,9
Pinball Challenge ... 99,9	PinkPanterPinkadelic. 99,9	Pokemon Rubby ... 199,9	Pokemon Sapphire . 199,9
Pokemon Fire Red .. 229,9	Pokemon LeafGreen. 229,9	Power Rangers 99,9	Spyro 2 Season of Ice 99,9
Sum of all Fears 69,9	Super Mario 189,9	Tarzan 129,9	The Scorpion King.. 169,9
Rainbow Six 169,9	Turok Evolution 99,9	Wario Land 4 189,9	Wofenstein 3D 119,9
Zone of the enders . 169,9			

KONSOLE

KONSOLA GAMEBOY SP dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS:
- niepowtarzalny futerał
- folia ochraniająca ekran (ilość ograniczona)

18 Wheeler 119	Aggressive Inline 119	Batman DarkTommorow 69	Cel Damage 99
Crazy taxi 119	Dakar 2 99	Doshin the Giant 99	Drome racer 119
Disney Magical Mirror 119	Donkey konga PAK ... 239	Eggomania 99	F1 Career Challenge ... 79
Final Fantasy Crystal Cronicles 189	Fifa World Cup 2002 . 109	ISS 3 139	Luigi`s Mansion 129
Mario Party 5 139	Mercedes World Racing 179	Metaltal Gear Solid TS 249	Metroid Prime 139
Metroid Prime 2 199	Mortal Kombat DA ... 139	NBA courtside 2002 .. 139	Need for speed HP 2 . 119
Pikmin 99	Pikmin 2 229	Pokemon Colosseum . 229	Prince of persia 239
Soul Calibur2 139	Starfox Adventure 139	Top Gun 99	Ty Tysmanian Tiger 99
UFC 119	Wave Racer 119	Zelda 139	

karta pamięci 59 bloków 89,-
karta pamięci 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-

Konsola Gamecube +pad

CENA: 444,-

KONSOLE

JOYPAD BEZPRZEWODOWY **Air Style**

CENA: 199,-

KONSOLE

NOWA konsola 699,-
Ps2+joypad+SingStar

Konsola + gra a moze + gry ? Zawsze dogadamy się :-)

Wybierz swój pakiet i spytaj o aktualną cenę

NOWA "Cienka" PS2 +joypad Sony +Network Adapter +ogólnopolska gwarancja SONY

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje 119 zł.!!!

PS ONE - UWAGA ILOŚCI NIEKTÓRYCH TYTUŁÓW SA MOCNO OGRANICZONE NAWET DO 1 SZT.

Action Bass 69,9	Alone In The Dark 99,9	Army Men Team Assault . 89,9
Baby Felix TENIS 39,9	Barbie Race & Ride ... 139,9	Blaze & Blade 139,9
Bond 007: The World is not enought 39,9	Buster and the Beanstalk 99,9	California Surfing 59,9
Carmageddon . 69,9	Cleopatra Fortune 69,9	Colin McRae 69,9
Crash Bash 99,9	Crisisbeat 69,9	Demolition Racer 59,9
Destrega 99,9	Die Hard Trilogy 2 99,9	Egypt II The Heliopolis Prophecy 69,9
Equestriad 2001 59,9	E.T. Extra Terrestial 69,9	Evo's Space Adventure .. 49,9
Formula 1 2001 99,9	F1 Championship Season 2000 59,9	Fade To Black 69,9
Fear Effect 2:Retro Helix 159,9	Fifa 2004 69,9	Final Fantasy IV+V Anth 119,9
Final Fantasy IX 159,9	Final Fantasy Origins .. 129,9	Firebugs 119,9
Forsaken 129,9	G-Police 2: Weapons of Justice 99,9	James Bond Pack 69,9
Gungage 59,9	Harry Potter i Komnata Tajemnic 39,9	Hoobs 99,9
Hogs of War 59,9	Hogs of War + Worms .. 99,9	Hot Wheels Turbo Racing 99,9
Hugo Frog Fighter (PL).. 99,9	In Cold Blood 79,9	Jinx 99,9
Kiss Pinball 69,9	Klonoa Beach 89,9	Kotobuki Grand Prix 69,9
Kurushi Final 119,9	Lego Island 2 99,9	Lego Racers 99,9
Martin Gothic Unification 69,9	Medal of Honor + M.O.H. Underground 69,9	Karta pamięci 1 MB 19
Konsola PsONE tylko 299		

Baby Felix Tennis

Resident Evil 3 NEMESIS

Kiss Pinball

Final Fantasy Anthology

Megaman X 5 49,9	Micro Maniacs 69,9	Mike Tyson Boxing 99,9	Motocrossmania 59,9
Monsterseed 99,9	Mountain Bike 69,9	MTV Snowboarding 59,9	NHL 2000 Live 59,9
One Piece Mansion ... 59,9	PGA European Tour Golf 69,9	Pipe Mania 3D 59,9	Premier League Manager 59,9
Puzznic 49,9	Rapid Racer 65,9	Rainbow Six Tom Clancy 99,9	Rayman 1 & 2 119,9
Rayman Junior 69,9	Roswell Conspiracies Aliens, Myths & 99,9	RUGRATS Studio Tour .. 59,9	RUGRATS Search for reptar 59,9
S.C.A.R.S. 65,9	Shadowman 59,9	Sheep 58,9	Silent Bomber 99,9
Sled Storm 58,9	Smurfs 99,9	Speed Freaks 69,9	SPIDERMAN 2 ..... ?
Star Wars: Phantom Menace 99,9	Stuart Little 2 99,9	Sven-Goran Eriksson's World Challenge 59,9	Syphon Filter 2 & In Cold Blood 129,9
Magical Tetris Challenge 99,9	Tiger Woods 99 69,9	Time Crisis 99,9	Tunguska 59,9
Tony Hawk Pro Skater 2 69,9	Toshinden 4 99,9	Triple Play Baseball 2000 99,9	UM Jammer Lammy ... 99,9
Urban Chaos 139,9	Vanishing Point 69,9	Victory Boxing 69,9	V Rally 59,9
WCW Mayhem 99,9	Winnie the Pooh 99,9	Wipeout 99,9	Worms Pinball 99,9
World Snooker 69,9	Xevious 3D/G+ 89,9		

PC | PS2 | PS ONE | GAME BOY COLOR | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

EXE DAL

www.fajny.pl

12 LAT Z WAMI

GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza do wymiany gier oraz zakupu gier z opcją wymiany. Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260 Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

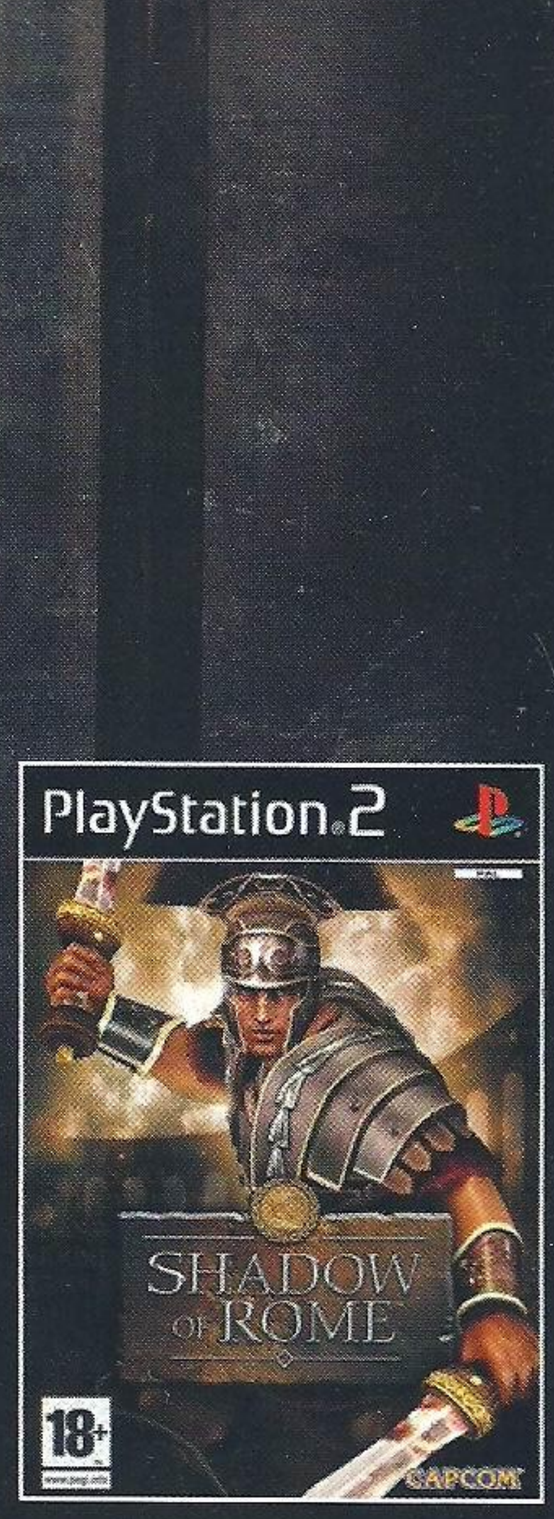
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów. NASZE CENY dotyczą gier wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

WALCZ, CZYMKOLWIEK.

©CAPCOM CO., LTD. 2005 WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE "PlayStation" są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.

18+
TM
www.pegi.info

CAPCOM
shadowofrome.co.uk

WYBIERZ CO LUBISZ: miecze, topory lub …odcięte kończyny.
Udaj się w podróż przez starożytny Rzym, stań oko w oko
z gladiatorami, centurionami, słoniami oraz dzikimi bestiami.
Weź udział w wyścigu rydwanów, przeniknij niezauważony
do cesarskich pałaców i siej grozę swym mieczem.
Twoja misia: przywrócić ład i porządek skorumpowanemu imperium.